免责声明

杂志内容来源于互联网，内容版权归原杂志社所有。本作品仅供学习交流使用，请于下载后24小时内删除，若喜欢本品，请购买正版。

邪恶 Aogu 小组

3DM-SMV

杂志信息：

名称：(UCG)游戏机实用技术 VOL.305

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年9月1日

页数：124页

开学的第一天，迎来了全新的学期。

Tot.305

300期10万元大抽奖圆满结束！大奖最终花落谁家?

游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

特别企划

囧囧游神奥运版

游戏内外奥运会趣闻大搜罗

攻略透解

无间龙头

初期系统指南+主线剧情攻略

死光DeadLight

系统详解+全收集位置+全成就指南

零 真红之蝶

新旧版对比+流程攻略+全灵表



本期赠品

Gamehalo DVD+
新超级马里奥兄弟2 精美海报

焦点

生化危机6

老卡总部试玩补完



参与杂志互动
20件外套等你拿!

前线狙击

灵魂献祭

噬神者2/失落的星球3
时间与永远

焦点

出征！大阪夏之阵

UCG编辑日本关西纪行

2012.9A
定价：RMB 12.00
ISSN 1008-0600
17>
9 771008 060006


边境之地2
原名：Borderlands 2 ｜ 机种：PS3/X360
发行：2K Games ｜ 类型：主视角射击 ｜ 发售日：2012年9月18日
边境废土，危机四伏。
新赏金猎人聚首，见证帅哥杰克的末日！
全新的职业，更丰富的战斗场景。
武器组件系统衍生近乎无限的可能！

印刷错误

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	37
新超级马里奥兄弟 2	64

PS3

COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
F1 2012	光盘
变形金刚 赛博坦的陨落	光盘
苍翼默示录 刻之幻影	光盘
刺客信条Ⅲ	光盘
孤岛危机 3	光盘
行尸走肉	光盘
极品飞车 新・最高通缉	35 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	66 90
荣誉勋章 战士	光盘
神次元游戏 海王星 V	光盘
声与形	10 光盘
失落的星球 3	18
时间与永远	16
死或生 5	光盘
无间龙头	10 40
小小大星球 赛车	光盘
星球大战 1313	35
冤罪杀机	光盘

PSP

SD 高达 G 世纪 超世界	34
海贼王 冒险的黎明	光盘
美食的俘虏 美食生存战 2	74
噬神者 2	14
新天魔界 6	75
召唤之夜 5	光盘

PSV

初音未来 女歌手计划 f	光盘
灵魂献祭	11
声与形	10 光盘

Wii

零 真红之蝶	50
尊巴健身 专业版	光盘

X360

COD 黑暗行动 Ⅱ	光盘
F1 2012	光盘
变形金刚 赛博坦的陨落	光盘
尘埃 乐土传说	10
刺客信条Ⅲ	光盘
孤岛危机 3	光盘
行尸走肉	光盘
混合战争	10
极品飞车 新・最高通缉	35 光盘
女神异闻录 4 午夜竞技场	66 90
荣誉勋章 战士	光盘
失落的星球 3	18
死光	10 58 光盘
死或生 5	光盘
无间龙头	10 40
星球大战 1313	35
冤罪杀机	光盘
尊巴健身 专业版	光盘

Gamehalo

本期光盘精选内容







特别收录

UCG大阪影像纪行

街头霸王 25周年纪念大赛 香港区总决赛

游戏试玩

死光 丧尸末日逃亡之旅

灭世之战 变形金刚 赛博坦的陨落Demo演示

扫雷行动

2012雷运大会

新作影像集锦

死或生5
苍翼默示录 刻之幻影
初音未来 女歌手计划f
神次元游戏 海王星V
召唤之夜5
刺客信条Ⅲ
COD 黑暗行动Ⅱ
孤岛危机3
冤罪杀机
F1 2012
小小大星球 赛车
荣誉勋章 战士
极品飞车 新・最高通缉
形与声
行尸走肉
尊巴健身 专业版
海贼王 冒险的黎明

电影前线

007 大破天幕危机
寂静岭2
少年Pi的奇幻漂流
云图

ENDING SONG

变形金刚 赛博坦的陨落OP

本期光盘特别附赠

UCG304游风艺苑作品







征集音乐啦

向全国玩家征集动听的GAMEHALO菜单音乐。只要您投递过来的音乐被我们采纳，我们会在当期的菜单目录上注明该音乐的详细信息以及推荐者的姓名，以资鼓励。希望大家参与进来，一起携手打造更加精彩的GAMEHALO!

特别说明

Gamehalo DVD全面升级 画面比例调整为

16：9 宽屏显示

建议您采用宽屏电视观看 并选择满屏拉伸模式 以便获得最佳的视觉体验







信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
ARC	ARCADE，街机
DC	Dreamcast，SEGA公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
PSP	PlayStation Portable，SCE公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品
SFC	Super Family Computer，Nintendo公司出品
SS	SEGA Saturn，SEGA公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

总 顾 问：李子奇
总　　编：司　马
编辑部主任：王　义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王　梓
责编助理：马　骏　宋　恺

编　　委：冯　健　王锐愚　衣山川　江　浩

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2012年9月1日
定　　价：人民币12.00元

游戏情报站

GAME NEWS STATION

- NEWS
- EDITORS' OPINIONS
- NEWS REVIEW
- INTERVIEW

栏目主持 星夜

DIGEST 本期大事记

08.06 苦等4年,《潜龙谍影4》奖杯补丁终于放出。

08.10 暴雪内部网络遭到黑客侵入,部分用户信息泄露,董事长 Michael Morhaime 发表声明,向广大玩家致歉。

08.12 索尼声明《最后的守护者》还在开发中,并未被取消。

08.13 Irrational 发生人事变动,《生化奇兵 无限》艺术总监加入顽皮狗。

08.13 为了收集更多情报,提升游戏质量,《PS 全明星大乱斗》宣布延期一个月。

08.13 Epic 买下《战争机器 审判日》开发商 People Can Fly。

08.15 欧洲最具影响力的科隆游戏展开幕,众多厂商将公布重量级消息。

INFO 新闻短波

《PS 全明星大乱斗》延期

支持 PS3 与 PSV 交叉互动功能的《PS 全明星大乱斗》宣布延期一个月,SuperBot Entertainment 的主席 Chan Park 称这么做是为了争取更多时间来听取玩家的意见,有利于提高游戏的素质。

PS3版《刺客信条Ⅲ》含独占内容

在英国亚马逊最近发布的《刺客信条Ⅲ》预订界面上,PS3 版《刺客信条Ⅲ》标注的"内含一小时独占游戏内容"引起了不小的关注。据悉,这一小时的游戏内容只能在 PS3 版本上玩到,育碧尚未公布此独占部分的具体内容,考虑到本作目前的好评度与关注度都相当高,如果这部分内容中含有重要剧情或类似的超值内容,可能会对 PS3 有利。



《战争机器 审判日》创意总监离职

就在"《战争机器》系列"的爱好者们翘首以盼关于《审判日》的更多消息时,制作团队的核心成员之一,本作的创意总监 Adrian Chmielar 却与其他两位成员一起离开了 People Can Fly。

Epic 的董事长 Mike Capps 在其发布的公告中宣称,在过去的十年间,Adrian Chmielarz 以及其他两名员工一直为将 People Can Fly 建立成为一个人才集中的团队而付出努力,他们之所以会选择离开是为了谋求他们自身的发展机遇,希望这几位曾为团队付出过的昔日同事能在以后的工作中一帆风顺。在声明的末尾,Mike Capps 还不忘提醒各位玩家,《战争机器 审判日》的开发正在顺利进行中,明年年初会如约与玩家们见面。

Adrian Chmielarz 本人随后也证实了这个消息,并发言试图安慰焦急不安的"《战争机器》系列"爱好者,



声称《审判日》的开发情况良好,素质和理念绝对有保证。离开 People Can Play 是因为有新的项目已经排上了自己的日程,具体消息会在不久后公布,希望各位玩家能多多关注他的动向。

暴雪网络遭非法侵入,用户信息遭窃

BLIZZARD ENTERTAINMENT

8月10日,暴雪称其内部网络遭到非法侵入,战网注册用户的邮箱等信息遭到窃取,目前并没有迹象表明这些数据遭到窃取会给玩家带来财产上的损失,但保险起见,玩家最好能及时更改自己的战网密码。本次用户信息泄露事件所影响的玩家范围不包括中国,本国的玩家大可放心。

此次事件发生后,暴雪公司的创立者之一,同时也是公司董事长的 Michael Morhaime 发表了一份声明。该声明称,对外公布这次侵入事件前一个星期的时间里,公司的安全团队检测到了有非法信号侵入了暴雪的内部网络,为了确保客户信息的安全,安全团队立刻采取措施并关闭了访问,同时与执法和安全专家展开合作,以调查本次事件的原因。

Morhaime 在声明中说,玩家的信用卡账号、账单地址以及真实姓名等关键信息并未被访问,所以不会对玩家的财产安全构成威胁。这次的非法侵入访问到的内容为全球范围内战网用户的邮箱地址(中国除外),北美服务器(通常包括北美,拉丁美洲,澳大利亚,新西兰,以及东南亚)玩家的密保问题和手机号码等验证系统也遭到访问,但暴雪方面认为,获取这些信息并不代表侵入者就能破解用户的密码。由于战网的用户密码采用了远程安全密码协议,因此黑客们得到的数据并不是用户的真实密码,想要破译出密码相当有难度,而且黑客还必须对单个的密码进行逐一破解。

为了安全起见,Morhaime 还是建议玩家们去官方给出的链接修改自己的密码与密保资料,确保万无一失,对于那些使用了与战网同样密码的其他个人账户,也建议玩家一并更改。另外,Morhaime 还提醒玩家注意提防可能会收到的钓鱼邮件,"这些邮件一般都会直接询问玩家的密码或其他登录信息,暴雪绝对不会要求玩家回复密码。"

在声明的末尾,Morhaime 表示公司一向注重保护玩家的个人信息安全,发生这样的事情,他代表团队向受害玩家表示深深的歉意。

仅42%的玩家通关《质量效应3》



尽管《质量效应3》已经发售了五个月的时间,可近期的一份市场调查却显示,只有 42% 的玩家通关了本作,公布数据的人是 BioWare 的线上开发总监。"《质量效应》系列"玩家完成度最高的是二代,约为 56%,而初代的完成度最低,仅为 %40。BioWare 的另一个知名系列《龙之世纪》的完成度则更为凄惨,《龙之世纪 起源》为 36%,二代也仅为 %41。目前,BioWare 着手于制作《质量效应3》的 Wii U 版。

新闻短波

INFO

PSV版《COD》新情报公开

于今年E3展上放出一张LOGO图的《黑暗行动 解密》在德国科隆展上公布了更多情报，本作的剧情发生在《黑暗行动》与《黑暗行动Ⅱ》之间，会将两作的故事联系起来，多人模式则继承了系列的精髓，玩家熟悉的技能、转生、自定义武器配备等在本作中都会出现。本作会是PSV独占，发售日定在2012年的11月。



《托尼霍克滑板HD》登陆PSN

Activision近日公布了PS3平台《托尼霍克滑板HD》的发售日，2012年8月28日。本作于上月率先在XBLA上发售，首周的下载量就达到了12万。

九条一马为PS系主机开发新作

"《绝体绝命都市》系列"的制作人九条一马在接受媒体的参访时透露，他的工作室Granzella正在为PS3和PSV开发新作品，虽然工作室没有"《绝体绝命都市》系列"的版权，但以后不会放弃关于地震灾难相关游戏的开发。

预订澳版《生化6》获限定特典

澳大利亚和新西兰地区的玩家如果在EB Games上预定《生化危机6》，即可获得佣兵模式的DLC与印有"NO HOPE LEFT"字样的实物背包，其他地区玩家暂时无法获得。



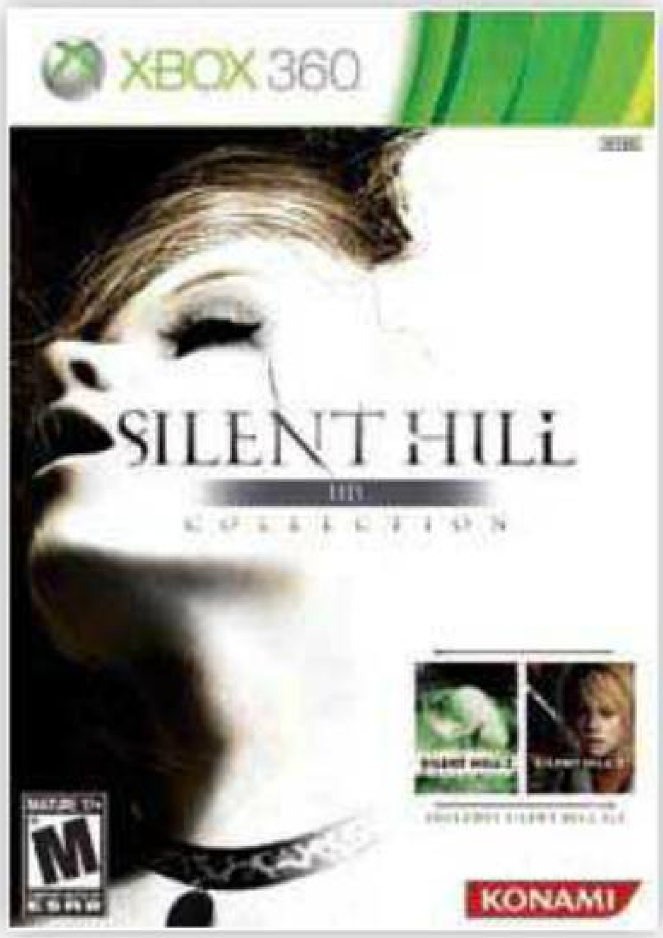
X720将结合WIN8系统？

微软事业部总经理Brian Hall表示，微软创造了Windows、Outlook等一些经典的品牌，而现在是时候将它们融为一体了。Hall说微软将会把旗下优秀的硬件、软件结合在一起，组成一个完整的系统，这其中包括Windows8、新版Windows Phone、新版Office，以及新一代Xbox。

开发七年，《仁王》依旧健在

KT的社长襟川阳一近日在接受FAMI通采访时透露，开发历时七年的《仁王》(NI-OH)并没有被取消，目前本作的Alpha版本已经完成，希望玩家再耐心等待一段时间。在这七年中，官方每次都会表示本作正在稳步开发中，这次说出的消息算是有了一点实质性的进展。

X360版《寂静岭 高清合集》补丁取消



于2012年3月发售的《寂静岭 高清合集》曾因语音不同步和丢帧、拖慢等问题为玩家所诟病。游戏发售了几个月之后,Konami终于决定放出更新补丁，以修复游戏中的部分相关问题。上个月，PS3版的更新补丁已率先放出，而本月初，Konami宣称X360版《高清合集》的补丁不会放出，这无疑给了等待中的玩家当头一棒。

Konami解释说X360版补丁取消放出是因为技术等其他一些问题，并在随后决定对购买了本作X360版的玩家进行补偿，补偿措施是在Konami官方规定的游戏内容中选择出一款游戏，但发放补偿的条件稍显苛刻。首先，此项补偿措施只对2012年8月8日之前购买本作的玩家有效，玩家必须保留购买游戏的收据，并将收据附在手写的平信中寄回Konami的客户服务部门，然后Konami方面才会告知这些玩家进一步的补偿领取流程，所有满足要求的补偿领取请求必须在今年的10月7日之前寄回Konami，逾时不予受理。目前以上补偿措施仅在美洲地区实行。

《黑手党Ⅲ》2014年将登陆X720和PS4?

一位自称来自2K Games的匿名人士向欧洲媒体透露,2K正在着手开发"《黑手党》系列"的正统续作《黑手党Ⅲ》，该作品支持的特效至少是DX11，应该是一款登陆X720与PS4平台的次世代作品。

此匿名人士称，本作已经开发了一段时间，但还处于初期阶段，不可能在近期的大型游戏展会上公布。

《最后的守护者》并未被放弃



日前有传言称《最后的守护者》的商标在开发多年之后遭到放弃，对此索尼在之前正式作出澄清：暂时废弃商标只是版权和发行安排上的一些程序，本作的开发还在进行中，但近期不会有新的消息放出。自从ICO的核心人物上田文人离开后，许多玩家就对本作的生死感到担忧，而索尼之前在本作上表现出的态度也无法让玩家放心。《最后的守护者》仍在开发中，但发售日依旧不明。

《第2次机战OG》锁定11月29日上市

NBGI日前宣布，之前曾一度延期的PS3游戏《第2次超级机器人大战OG》将于今年11月29日发售，本作同时也是该系列首款登陆高清平台的作品，自然备受系列爱好者的关注。《第2次机战OG》将完美承袭前作，除了大幅强化的画面外，也会加入一些只在设定档中出现的人气机体。而能让四机进行连携攻击的新系统"极限突破"则让玩家能够用4台机体同时对敌人发动进攻，使得战略性和爽快感再度上升。不过由于版权相关的费用，本作的价格高达8379日元，折合676元人民币，这对国内爱好者的钱包来说是次不小的考验。



《战地4》背景依旧为现代



截止目前，DICE并未公布有关《战地4》的太多细节，但根据开发成员透露，当前惟一可以确定的是游戏的背景依旧是现代。在欧洲的游戏开发者大会上，DICE的总经理Karl Magnus Troedsson表示，现代这个大背景有利于"《战地》系列"的发展，系列的基调将一直维持下去。而对于《恶人连》这个系列，Troedsson说工作室保留继续开发其续作的可能。

如果我不经意地透露了发售日，你们一定会追问游戏是否延期，所以我拒绝回答类似的问题。



Polyphony首席执行官兼"《GT赛车》系列"的制作人山内一典近日在2012《GT赛车5》亚洲冠军杯赛中表示，不想回答延期等问题是自己不愿透露《GT赛车6》发售日的原因。

业界声音

这听起来是不是像某个次世代主机的功能?



开发商Drinkbox Studios的Chris McQuinn表示，他们的全新作品《Guacamelee》将支持PS3与PSV配合的游戏方式，让PSV成为PS3的手柄，游戏中的小地图也会在PSV上显示出来，并称这是第一款支持双屏游戏功能的作品。

业界声音

NEOGEO X黄金套装发售日公布

SNK Playmore 公布了 NEOGEO X 黄金版套装的发售日，今年的 12 月 6 日，售价为 199.99 美元，套装内容包括：NEOGEO 便携版主机一部（NeoGeo X），主机内会预装《饿狼传说》《格斗之王 95》《侍魂 2》《龙虎之拳 2》《合金弹头》等 20 个 SNK 制作的经典游戏；可以为主机充电并支持电视或显示器等视频与音频输出的底座一个（NeoGeo X Station）；以及一个摇杆（Neo Geo X Joystick）。

NEOGEO X 搭载了 4.3 英寸的屏幕，体积约为 170x72x15mm，拥有类比摇杆和 A、B、C、D、开始（START）、菜单（MENU）以及音量亮度调节按键，内置 2200 毫安电池和立体扬声器，配备有耳机插孔，主机自身的容量为 2GB，另有游戏卡带的插槽。



NEOGEO X 的主机机能放到 20 世纪 90 年代是相当强劲的，但如今看来确实有种与时代不符的感觉，仅适合用来怀旧，但 199.99 美元的售价可能会令许多曾有意向购买的玩家转身离去。虽然套餐中有同捆摇杆和多功能底座，不过考虑到主机本身的性能以及登陆 NEOGEO X 的游戏，该掌机在业界并不被看好。高昂的售价曾经终结了机能强大的 NEOGEO，如今黄金套装卷土重来，会有怎样的销量和表现呢？相信不少人心中已经有了自己的答案。

Capcom新作《Remember Me》公布

在 2012 科隆游戏展开始前，就有传闻说许多劲爆消息会在展会期间公开，展前 Capcom 公布了一款全新的原创动作游戏《Remember Me》，本作由 Dontnod Entertainment 负责开发，游戏的科幻色彩浓重。本作曾在 2011 年的科隆游戏展上向公众展示过，不过那时还只是一段名为《Adrift》的悬疑影像。

在 2084 年的巴黎，有着记忆猎人这样一种职业，他们具有侵入人们记忆的能力，从而偷走记忆或改变被侵入者的记忆，玩家要扮演的女主角 Nilin 就是一名能力优秀的记忆猎人。在某次行动中，Nilin 遭到逮捕，自己的记忆也被清除，为了调查事件的真相，找回自己失去的记忆，Nilin 决定进行抗争。本作预定在 2013 年 5 月登陆 X360、PS3 以及 PC 平台。



《生化奇兵 无限》多人模式取消？关键成员离职

颇受关注的《生化奇兵 无限》在近日被曝出两个多人模式已被砍掉，考虑到发售日的临近，这很有可能导致本作会成为一个纯粹的单机游戏。

被去掉的两个多人模式为塔防类型的战斗和类似与《COD》那样的玩家合作任务，截止目前这两个模式已经开发了数月，却突然决定取消。就在上个月，Irrational Games 的两名关键成员，艺术总监 Nate Wells 和开发部主任 Time Gerritson 都离开了公司，Irrational 内部已调配 Scott Sinclair 接替了 Wells 的位置，另外还雇用了 Epic 的制作总监 Rod Fergusson，不知这几件事情之间是否有关联。刚刚加入 Irrational 的 Rod Fergusson 曾在 Epic 工作了 8 年，在那之前他还以程序主管员的身分在微软工作了 10 年，虽然他目前没有透露自己正在参与的项目叫什么名字，但大部分人可以猜想到就是《生化奇兵 无限》。



对于多人模式是否取消的疑问，Irrational 的创意总监 Ken Levine 并未给出明确回答。他表示，一款游戏在制作过程中会有很多想法和实践，只有足够优秀的东西才能被放进正式版的游戏中。至于两位成员的离职 Levine 觉得这算不上是什么新闻，Irrational 有两百多号职员，人员流动是很正常的事情。而艺术总监的 Nate Wells，他在公司就职的时间长达 13 年，离开虽令许多同事感到不舍，但强行留人并不是 Irrational 的风格，毕竟他很好地完成了在本作中的开发任务，而《生化奇兵 无限》一定会非常棒。

就在不久前，Nate Wells 向玩家宣布自己正式加入新的工作室，这家工作室就是我们熟悉的顽皮狗，Wells 说："我已经等不及要将才能发挥在顽皮狗和《末日余生》上了。"

《生化奇兵 无限》和《末日余生》这两款游戏都预定于 2013 年发售，前者虽然遭遇人事上的变动，但发售日并未变更，依旧是 2013 年 2 月 26 日。

我觉得云游戏要是失败，就是因为被限制在了单一的平台上。



Onlive 的总经理 Bruce Grove 表示，索尼与 Gaikai 之间的合作还有很长的道路要走，合并可以给云游戏发展提供机会，但同时也会被削弱。对于微软有意向收购 Onlive 的传言，Grove 说这只是些谣言而已，其中涉及到很多公司的利益。

业界声音

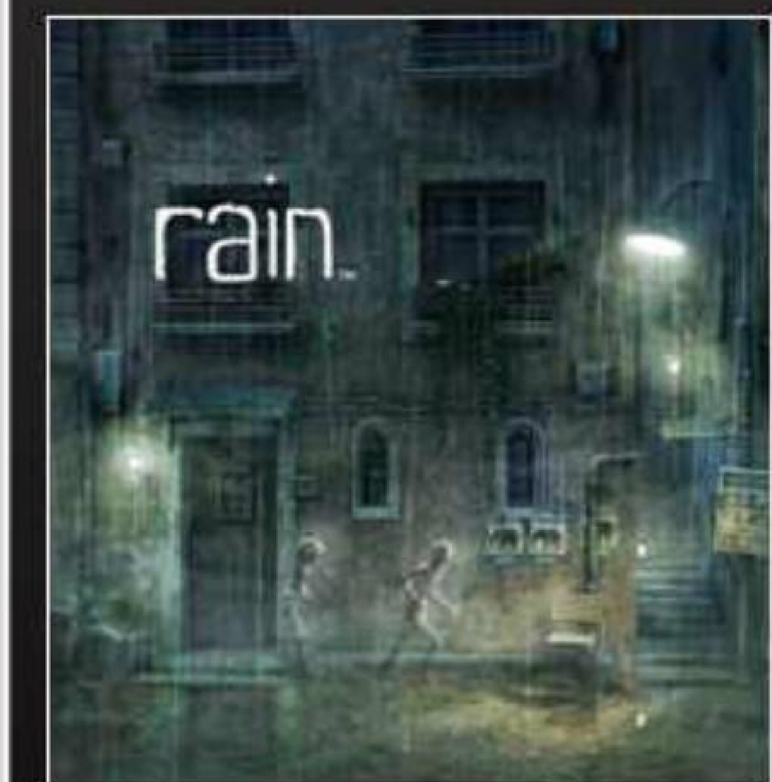
INFO 新闻短波

《战地双雄》新作公布

EA 于近期公布了强调合作的《战地双雄》新作，名为《Army of Two: The Devil's Cartel》。负责开发本作的 Visceral 蒙特利尔表示，与其拘泥于系列之前的剧情，更愿意尝试塑造新故事，因此本作采用了两位全新的主角 Alpha 与 Bravo，这对好搭档将会参与到墨西哥的毒品战争中去。

SCE 公布 PSN 新作《雨》

前不久被公开与 Quantic Dream 制作的《暴雨》相关的神秘新作《雨》于科隆游戏展期间公布，本作是一款 PSN 下载游戏，玩家要扮演的主角是一名隐形的小男孩，他只有在雨中才能为别人所看见。



《无间龙头》DLC 将上架

SE 发行的游戏 DLC 一向不少，刚刚发售的以香港为舞台的新作《无间龙头》也是如此。SE 官方公布在接下来的六个月内，陆续会有本作的 DLC 内容登陆 XBLA 和 PSN 商城，它们包括武器包、服装、车辆以及全新的任务等。近期已确定的两个 DLC 是"竞速包"和"SWAT 包"，它们会在九月份登陆 XBLA 和 PSN 商城。

新闻资讯 游戏情报站

GameStop入围美国10大不宜就职企业

华尔街通过美国 Glassdoor 公司调查显示的数据得出结论，GameStop 是美国第十大最不理想的工作地点。

Glassdoor 是一项专门分析公司与工作各项信息的网站，此次他们进行调查的对象是正在公司任职的职员，以及曾经在某些公司任职的人，调查的内容主要集中在“在公司上班时的感受”和“公司对顾客的态度”等几个方面，接受调查的人员需要对公司这些方面的表现作出评价或打分。

根据针对 GameStop 公司进行的调查反馈来看，许多员工表示公司太过注重销售业绩，给予了员工巨大的压力，这也是造成公司人员流动过快的原因之一。有一份调查反馈详细指出，GameStop 总是想尽各种方法来引诱玩家过早地预订游戏，毕竟这些游戏的表现在前期不容易看出来，不能退订的话，玩家要承担很大的风险，这都是对玩家不负责任的行为。



宫本茂指出PS VITA需要游戏



《马里奥》的创始人宫本茂赞赏了索尼最新掌机 PSV 的机能，但是他还指出 PSV 在软硬件合作方面的欠缺致使它并不能成为一个强有力的产品。宫本茂表示 3DS 在发售后的前半年也面临同样困境：“当我们在发售 3DS 主机时，我们没有足以支持主机的游戏，我们只是尽力让它们处在准备状态，却没有使《马里奥》等游戏随主机一起发售。我们抱着用户更关注主机，关注 3DS 是有前途的想法来进行市场操作，但当最后我们回顾一切才不得不承认在主机发售时我们忽略了软件所带给我们的优势”。

与此同时，SCE 全球工作室负责人吉田修平也表示他们正在尽力为 PSV 拉拢第三方支持。

INFO 新闻短波

《侍道 4》美版发售日公开

有日本《GTA》之称的《侍道 4》美版发售日公布，即今年的 8 月 21 日。本作的美版目前只公布了数字下载版，而且暂时为 PS3 独占。

这是开发商经历的最长主机周期，发行新作已经越来越难。



2K 的总裁 Christoph Hartmann 认为，市场已为次世代主机准备好了，只有立刻推出新主机，才有利于激发开发商们的创意。虽然 2K 对于次世代的到来还未制定出具体的计划，但一旦这一天来临，他们会把新的想法付诸实践，做出合理的尝试。

业界声音

“《COD》系列”已经日薄西山。

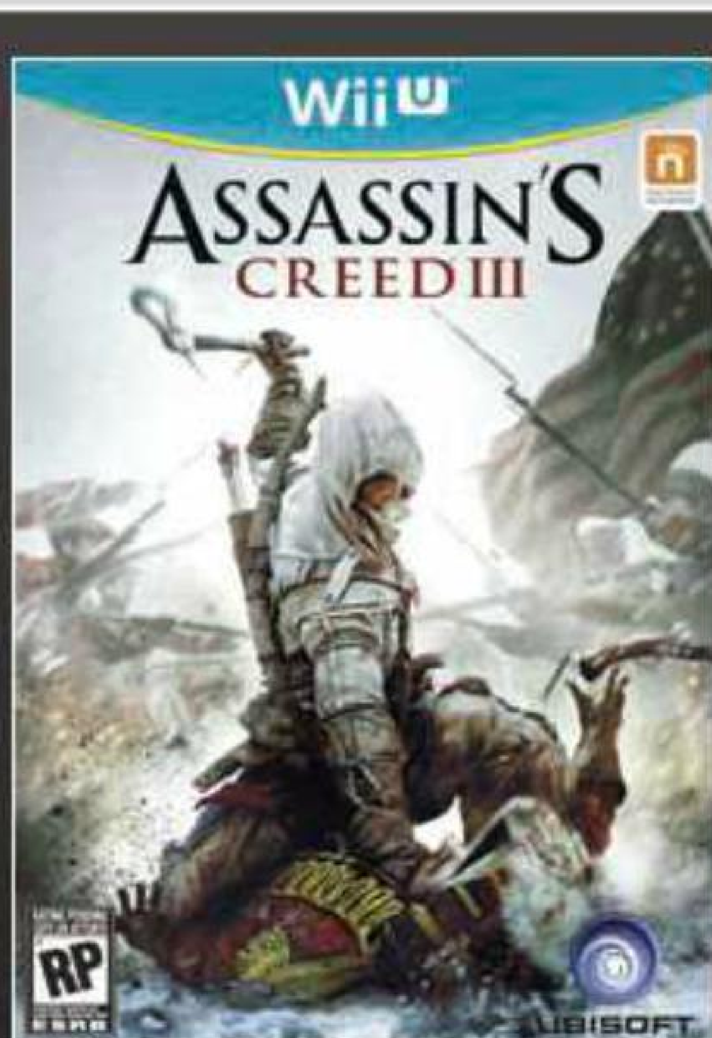


包括 Ben Schachter、Michael Pachter 在内的多名分析师认为，“《COD》系列”已经走过了顶峰时期，不少设定带来的新鲜感消失，想要扩展更多的用户相当困难。

业界声音

有图有真相 SCENE





■Wii U游戏封面曝光

目前已确认会开发 Wii U 版的游戏阵容庞大。在亚马逊网站的产品列表中，我们看到了 Wii U 版《刺客信条 Ⅲ》和《复仇者联盟 地球保卫战》，这也使得 Wii U 游戏的封面设计呈现在了玩家们面前。

Capcom 在科隆游戏展的展前发布会上公布了一段影像，但丁的哥哥维吉尔也将加入到《鬼泣 DMC》的阵容中来。在《鬼泣 3》中，兄弟二人的各种恩怨吸引了不少玩家，冷酷的哥哥维吉尔人气暴增，最终成为《鬼泣 3 特别版》的可选用角色。如今维吉尔能在新作中登场，算是给了玩家们一个惊喜。



■维吉尔回归





■《铁拳》中的章鱼魔女



最近 NBGI 公布了一批由知名画师为《铁拳 TT2》家用机版设计的新造型。这些作品风格各异，颇具看点。上图和右图呈现的便是由大暮维人为安娜打造的全新“章鱼魔女”形象，怎样，是不是很迷人啊?



■《波斯王子》新作开发中?

自从《波斯王子》新作的开发与 2010 年取消，该系列的续作就没了消息。直到前不久，育碧的官方留言板上出了一幅编号为“POP02”的截图，目前还无法确认发布者的身分，但如果《波斯王子》新作确在开发中，那对于系列 FANS 来说是一件非常值得庆祝的事情。



从首周42万套说起

自从几年前《勇者斗恶龙 X》公布以来，我一直很想知道这款让人极其意外的游戏究竟能卖多少套，现在答案揭晓：首周销量 42 万套。MediaCreate 的数据则是首周 36.7 万套，可能是不包含随 Wii 同捆发售的版本。说实话，虽然已经预料到这将成为 20 余年来首次首周跌破百万销量的《DQ》，但 42 万套这个数字还是比我预计的更低一些。这数字一出，"DQX 大爆死" 的言论在日本各论坛迅速扩散。不过也有人认为《DQX》已是日本网游史上最高的首周销售套数，当年《最终幻想 XI》PS2 版首周销量只有十几万，这么说《DQX》应该是十分成功的?

前段时间，和田洋一表示《最终幻想 XI》是《FF》历史上利润最高的游戏，这可能是预先给人们打预防针，目的就是要让大家不要太看重后面《DQX》的初期销量，因为网游是放长线钓大鱼。如果《FF XI》真

> “借助《DQ》的名气，让习惯了单机RPG的日本玩家开始接触网游，这可能就是SE赋予《DQX》最重要的使命。”

是《FF》史上利润最丰厚的游戏，个人认为《DQX》的最终盈利数字不大可能超越《FFXI》。原因在于《FFXI》的绝大部分收入来自 PC 版，如果单靠 PS2 版早就亏得一塌糊涂。而《DQX》只有 Wii/Wii U 版，更糟糕的是 Wii 的处境每况愈下，正在退出历史舞台。《FFXI》运营了十年才有今日的累计利润额，而一款 Wii 的网游还能指望它再运营多少年? SE 去年宣布《DQX》也将推出 Wii U 版，显然是为了延长其寿命，但是根据历来的经验，这种晚一年半载推出的移植版超越原版的可能性极低。

按照日本网游业的标准，42 万套的首周销量确实不低。问题是，这 42 万玩家中又有多少是冲着网络部分而来? 如果《DQX》没有单机部分，还能有 42 万的首周销量吗? 和田洋一希望《DQX》像其他网游一样，通过长期运营不断增加玩家数量。可众所周知的是 Wii 早已步入晚年，而且 Wii 的用户以轻度玩家和非玩家为主，又有多少人会为了一款核心向的传统 MMORPG 把积灰已久的 Wii 再拿出来? 此外《DQX》的许多设定也被认为是 MMORPG 发展史上的倒退，Kotaku 网站的意见是 "界面笨拙、枯燥重复"，其正面评价是 "很适合没玩过网游的人们作为入门游戏"。借助《DQ》的名气，让习惯了单机 RPG 的日本玩家开始接触网游，这可能就是 SE 赋予《DQX》最重要的使命。MMORPG 是 SE 重点发展的重要领域，如果《DQX》能让对网游存在抵触心理的日本玩家们逐渐改变观念，那么就算销量低一些，也总算是对得起 SE 的殷殷期盼。

最后疑惑的是 SE 为何非要将《DQ》绑在任天堂的战车上，如果增加 PS3 和 PC 版，不是会胜算大增吗? 或许是当年 SE 过于草率地与任天堂签署了完全独占协议，如今想反悔也来不及。与时代背道而驰的大作独占策略、落后的技术、落后的网络经营手段……日本游戏业界的未来令人担忧。

要眼前一亮不能光靠门面



也许是吸取了 3DS 初期和 PSV 现在软件阵容薄弱的教训，任天堂这次可谓费尽心思特意让两款大作为 3DS LL 保驾护航。一款是引领了 NDS 王朝的功神，俗称 "脑白金" 的脑锻炼游戏新作，而另一款就人所共知的任天堂看家品牌——"《马里奥》系列" 新作。毫无疑问后者整个系列对任天堂新主机能否成功起到至关重要的作用，而笔者也有幸第一时间拿到了新机型用来制作这款新作的攻略。

个人感觉，《新超级马里奥兄弟 2》整体上非常令人满意，简单易上手的操作一如既往，精妙复杂的关卡设计以及大量的隐藏要素和分支路线给人重复挑战的动力，各方面的表现都堪称平台动作游戏中的顶尖水平。不过硬挑刺的话，最不满的就是这次的变化太小了，虽然基本系统维持原样就好，但是宣传时那些 "金闪闪" 的新要素到头来没能给人眼前一亮的感觉。

先说说这些新要素，无论黄金马里奥变身，还是能够令敌人生金币的圆环都脱离不了一个重点——就是更容易拿小金币。小金币在系列中最大的、或者说惟一的作用就是拿到 100 个之后就能奖励 1 个生命，所以之前每一代都只记录 2 位数的金币数量。也许考虑到新的变化，任天堂这次别有用心地在选关画面中记录了玩家一共收集的金币数，并且给大家制定了一个目标——收集 100 万个能奖励黄金马里奥像哦。

> “也许当系列在难度或者关卡上难以再取得突破时，任天堂也是时候考虑变革的方向了。”

那么，这些新要素最根本的作用可以总结为两点：1. 生命数不犯愁；2. 挑战 100 万。因为小金币的作用无非就是这两种。如今《马里奥》的作品奖励生命的方式多种多样，很少出现因为生命数用尽而 GAME OVER 的情况了，而 100 万金币收集充其量是对玩家所付出的时间作一个肯定。所以，本作的乐趣主要还是在难度和挖掘隐藏要素上，新系统到头来不仅显得有些鸡肋，还出现了刷东西的倾向。其实如果加入商店之类的设施，让水管大叔能实实在在地买一些比如变身道具之类的东西，也总比刷 100 万个更有意思，至少遇到一些要用特定变身才能解开的隐藏要素，你不用特意去跑一趟别的关卡。

其实 "《马里奥》系列" 每一作除了在关卡上下足工夫之外，系统也有不断地改良，本作的变化可以说是系列中较大的一次，而且相信还会影响到以后的作品。只不过正如前面所说，本作还没有给人带来眼前一亮的感觉。40 万的首周销量虽然已经超过了《3D 大陆》，但要知道这不到一年时间里，3DS 装机量提升的可不是一星半点，这个成绩自然难以令人满意。也许当系列在难度或者关卡上难以再取得突破时，任天堂也是时候考虑变革的方向了。

最后我还想说，100 万小金币收集实在太折腾人了，如果以后还要来个踩 100 万只乌龟什么的还是饶了我吧。

日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

2012年7月30日～8月5日

1 NEW 勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族 Wii

ドラゴンクエスト X 目覚めし五つの种族

■2012年8月2日发售■ Square Enix ■角色扮演■ 6980日元



本作是《DQ》系列”正统续作，同时也是系列第一款网络游戏的作品。游戏开始时玩家可以在线下进行序章部分的游戏内容，之后就要连接网络才能正式进行游戏。在网上玩家可以与其他同伴结成队伍一起探险，也可以去酒馆雇佣一位 AI 角色进行游戏，互动要素相当丰富。

本周：367148 套　累计：367148 套

2 上周1位 新超级马里奥兄弟 2 3DS

New スーパーマリオブラザーズ 2

■2012年7月28日发售■ Nintendo ■平台动作■ 4800日元



“《马里奥》系列”新作，新增加了黄金马里奥变身等要素在获取小金币方面得以强化。游戏主线的世界数量缩减到6个，加上3个隐藏世界之后一共有9个。玩家要在特定的关卡中找出隐藏通道和另一个终点，然后才能开启通往其他世界的路线。

本周：213 547套　累计：636 304 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
↓ 3	口袋妖怪 黑・白 2 ポケットモンスターブラック2・ホワイト2	■2012年6月23日发售 ■ Nintendo ■角色扮演	本周 66758 套 累计 2526405 套	NDS
↓ 4	东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练 东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 ものすごく脑を锻える5分间の鬼トレーニング	■2012年7月28日发售 ■ Nintendo ■益智	本周 31792 套 累计 72727 套	3DS
↑ 5	跳舞吧 Wii 2 JUST DANCE Wii 2	■2012年7月28日发售 ■ Nintendo ■体育	本周 29602 套 累计 89761 套	Wii
↑ 6	星之卡比 20 周年特别收藏版 星のカービィ 20周年スペシャルコレクション	■2012年7月19日发售 ■ Nintendo ■平台动作	本周 21001 套 累计 149361 套	Wii

7 上周2位 女神异闻录 4 午夜竞技场 PS3

ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリーナ

■2012年7月26日发售■ Atlus ■格斗■ 6980日元



本作是以《女神异闻录 4》为题材改编的2D格斗游戏，由《苍翼默示录》制作小组开发。游戏一共收录了13名角色，其中《P3》的部分人气角色也悉数登场。每个角色能够使用独有的 Persona 展开个性十足的战斗，而角色间的平衡性也把握得十分到位。

本周：20 477 套　累计：143 773 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
NEW 8	全假面骑士 骑士世代 2 オール假面ライダーライダージェネレーション2	■2012年8月2日发售 ■ NBGI ■动作	本周 20459 套 累计 20459 套	NDS
↓ 9	数码宝贝世界 数字化 デジモンワールド リ：デジタイズ	■2012年7月19日发售 ■ NBGI ■角色扮演	本周 17508 套 累计 129477 套	PSP
↑ 10	Wii Sports Resort Wii スポーツ リゾート	■2010年11月11日发售 ■任天堂■体育	本周 15706 套 累计 3006119 套	Wii

本周日本排行榜又一次几乎被任天堂平台的游戏“刷榜”，随3DS LL一同发售的《马里奥》和“脑白金”都有不错的表现。其中《马里奥》经历了一周之后销量虽然跌到了第二位，但依然有20万套的卓越成绩，相信之后还会在榜上逗留一段时间吧。而第一位《勇者斗恶龙 X》作为“国民级”游戏，登上榜首可谓意料之内。而第七位的《P4U》上周销量其实仅次于《马里奥》，目前14万套的总销量令人满意。

美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

2012年7月29日～8月4日

1 王国之心 3D 3DS



Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance

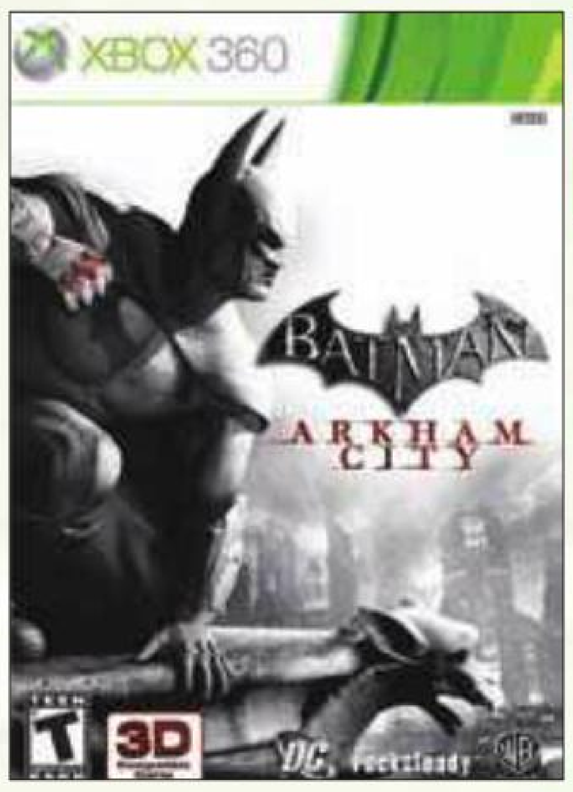
■ Square Enix ■ 2012年7月31日发售■动作角色扮演■上周排位：–

由 Square Enix 和迪斯尼联手打造的“《王国之心》系列”新作终于登陆美国市场，故事剧情紧接着2代之后，新增了《钟楼驼侠》和《木偶奇遇记》等新世界，以及“自由连贯行动”系统，角色在遇到墙壁或者旗杆等障碍时可以进行高跳并快速滑行，游戏节奏更加爽快更具速度感。

本周：201369 套　累计：201369 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
2	美国大学橄榄球 13 NCAA Football 13	■ EA ■ 2012年7月10日发售 ■体育■上周排位：1	◆本周 28567 套 ◆累计 360221 套	X360
3	美国大学橄榄球 13 NCAA Football 13	■ EA ■ 2012年7月10日发售 ■体育■上周排位：2	◆本周 22553 套 ◆累计 280481 套	PS3
4	美国职棒大联盟 12 The Show MLB 12: The Show	■ SCE ■ 2012年3月6日发售 ■体育■上周排位：3	◆本周 18156 套 ◆累计 597160 套	PS3

5 蝙蝠侠 阿克汉姆城 X360



Batman: Arkham City

■ Warner Bros. ■ 2012年10月18日发售■动作■上周排位：13

随着年度版和全新故事内容 DLC——《小丑女的复仇》一同推出，这个去年的全球评价最高的游戏重新占回了榜单一席之位。当然也不排除是因为《黑暗骑士崛起》电影的轰动造就了这次崛起。另外，本作目前已推出随选版本，玩家终于可以告别光盘享受这款游戏了。

本周：16 625 套　累计：1690 965 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
6	Wii Sports Wii Sports	■ Nintendo ■ 2006年9月19日发售 ■体育■上周排位：4	◆本周 16128 套 ◆累计 35935668 套	Wii

7 战地 3 PS3



Battlefield 3

■ EA ■ 2011年10月25日发售■主视角射击■上周排位：12

发售将近一年的《战地 3》再度登上排行榜，本作多人模式所营造的真实战场氛围，另许多玩家从发售起就一直奋战至今。今年6月刚发售的 DLC“Close Quarters”包含了全新的狗牌、武器、以及游戏模式，这在一定程度上促进了本作销量的增长，另外今年九月本作还将推出白金版。

本周：14 604 套　累计：2 071 269 套

排名	游戏	发售信息	销量	平台
8	蝙蝠侠 阿克汉姆城 Batman: Arkham City	■ Warner Bros. ■ 2012年10月18日发售 ■动作■上周排位：23	◆本周 14234 套 ◆累计 1542389 套	PS3
9	COD 现代战争 3 Call of Duty: Modern Warfare 3	■ Activision ■ 2011年11月8日发售 ■主视角射击■上周排位：7	◆本周 14159 套 ◆累计 8203440 套	X360
10	乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄 LEGO Batman 2: DC Super Heroes	■ Warner Bros ■ 2012年6月19日发售 ■动作■上周排位：5	◆本周 13728 套 ◆累计 223795 套	Wii

与日本市场大量新作互相争夺的状况相比，美国市场可谓风平浪静，可能是大部分厂商考虑到跟奥运会冲突，而刻意避免在这段时间推出新作，因此本周美国榜除了第一位之外，几乎全是发售了一段时间的大作。其中像《蝙蝠侠》、《战地 3》等作品都相继回归上榜。第一位的是正式发售美版的《王国之心 3D》，毕竟本作有大量迪士尼的角色参与演出，受到美国玩家的欢迎可谓理所当然。

全球游戏排行榜 TOP 10

关注全球劲爆新作 把握游戏流行趋势

GLOBALVIDEO GAME SALES CHART

2012年7月29日～8月4日

排名	游戏	信息	销量	机种
1	勇者斗恶龙 X 觉醒的五大种族 Dragon Quest X	■Square Enix ■2012 年 8 月 2 日发售 ■角色扮演■已发售时间：1 周	◆本周 384061 套 ◆累计 384061 套	Wii
2	王国之心 3D Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance	■Square Enix ■2012 年 3 月 29 日发售 ■动作角色扮演■已发售时间：19 周	◆本周 258585 套 ◆累计 649953 套	3DS
3	新超级马里奥兄弟 2 New Super Mario Bro. 2	■Nintendo ■2012 年 7 月 28 日发售 ■平台动作■已发售时间：2 周	◆本周 213229 套 ◆累计 636304 套	3DS
4	2012 伦敦奥运会 London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games	■SEGA ■2012 年 6 月 26 日发售 ■体育■已发售时间：6 周	◆本周 67932 套 ◆累计 199565 套	X360
5	2012 伦敦奥运会 London 2012: The Official Video Game of the Olympic Games	■SEGA ■2012 年 6 月 26 日发售 ■体育■已发售时间：6 周	◆本周 66521 套 ◆累计 209254 套	PS3
6	口袋妖怪 黑・白 2 Pokemon Black / White Version 2	■Nintendo ■2012 年 6 月 23 日发售 ■角色扮演■已发售时间：7 周	◆本周 61879 套 ◆累计 2526405 套	NDS
7	蝙蝠侠 阿克汉姆城 Batman: Arkham City	■Warner Bros ■2012 年 10 月 18 日发售 ■动作■已发售时间：42 周	◆本周 42194 套 ◆累计 3465988 套	PS3
8	马里奥赛车 7 Mario Kart 7	■Nintendo ■2011 年 12 月 1 日发售 ■竞速■已发售时间：36 周	◆本周 39272 套 ◆累计 5955959 套	3DS
9	马里奥与索尼克 伦敦奥运会 Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games	■SEGA ■2012 年 11 月 15 日发售 ■体育■已发售时间：38 周	◆本周 38754 套 ◆累计 2996986 套	Wii
10	超级马里奥 3D 大陆 Super Mario 3D Land	■Nintendo ■2011 年 11 月 3 日发售 ■平台动作■已发售时间：40 周	◆本周 36332 套 ◆累计 6427756 套	3DS

《王国之心 3D》借助欧版和美版的先后发售，再次出现在全球排行榜上。而这次光盘中吐槽过的《2012 伦敦奥运会》虽然在美国榜上排到 74 位，但全球范围内却意外地有不错的销量，看来一款作品要受欢迎，应景的题材也相当重要。除此之外，另一款跟奥运有关的《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》也重新回归到全球榜上。不过藉由奥运会结束，也许下周就会开始回落了吧。

全球游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月22日～7月28日	7月29日～8月4日
1	PS3	561 678 030套	1 490 039套	1 371 687套
2	Wii	797 113 917套	922 137套	1 281 731套
3	X360	648 341 412套	1 255 621套	1 256 183套
4	3DS	43 839 489套	873 949套	861 117套
5	NDS	737 179 788套	600 841套	617 308套
6	PSP	265 970 536套	422 015套	278 061套
7	PSV	4 545 848套	100 979套	101 618套

全球家用主机总销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月22日～7月28日	7月29日～8月4日
1	3DS	18 984 085台	347 804台	255 152台
2	PS3	65 762 222台	124 319台	120 994台
3	Wii	96 274 511台	56 044台	89 114台
4	X360	67 628 643台	89 744台	87 089台
5	PSP	74 939 392台	43 844台	40 043台
6	PSV	2 621 507台	40 067台	37 439台
7	NDS	151 803 092台	31 772台	30 495台

上表中的 NDS 包括 NDSL、NDSi 的销量；PSP 包括 PSPgo 的销量

销量总分析

1.3DS 的新机型终于在上周顺利发售，在《马里奥》和“脑白金”的护航下首周便取得了 18 万销量的成绩，第二周依然维持良好的势头，作为一款改良机型来说表现已经非常不错了，更令人惊讶的是普通版 3DS 反而没因此下降，跟前两周一样保持在 4 万台的水平线上。反观 PSV，《P4G》和新颜色带来的小热因为作品惨淡没能维持下去，销量再次跌破 1 万关口，期待月底的《初音 f》能带来转机。

2. 美国市场倒是一如既往地波澜不惊，因为近段时间新作较少，排行榜上都是一些次新作以及还在推出新 DLC 的大作。因为《王国之心 3D》美版发售，本周 3DS 的销量上涨了不少。但毕竟不像日本那边又是新机型又是大作护航，表现较为平淡。

3. 近两周 3DS LL 的发售在全球范围内带起了 3DS 的总销量，因此硬件方面 3DS 比第二位的 PS3 超出了不少，不过软件方面依然是 PS3 占首位，Wii 由于《DQ X》发售和一些运动类作品在日本都取得了不错的成绩，软件销量仅次于 PS3。

日本游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月23日～7月29日	7月30日～8月5日
1	Wii	65 362 727套	44 457套	493 468套
2	3DS	15 993 858套	639 807套	394 099套
3	PSP	68 751 849套	288 765套	146 405套
4	PS3	47 111 301套	248 194套	116 903套
5	NDS	174 080 616套	82 893套	96 047套
6	PSV	1 611 400套	29 234套	26 252套
7	X360	11 119 619套	21 333套	14 498套
8	PS2	134 533 681套	312套	317套

美国游戏软件销量榜

SOFTWARE

※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月22日～7月28日	7月29日～8月4日
1	X360	372 238 056套	609 388套	584 585套
2	PS3	229 564 238套	486 355套	463 131套
3	Wii	398 110 174套	431 141套	428 248套
4	3DS	14 751 878套	92 685套	283 486套
5	NDS	316 954 235套	287 235套	282 871套
6	PSP	93 930 372套	52 844套	50 863套
7	PSV	1 243 141套	29 035套	35 534套

2012 日本主机销量榜

HARDWARE

※总销量统计起始日期为2012年1月1日

名次	机种	总销量	7月23日～7月29日	7月30日～8月5日
1	3DS LL	269 731台	187 480台	82 251台
2	3DS	2 365 047台	42 155台	42 164台
3	Wii	337 150台	10 170台	41 415台
4	PS3	710 992台	15 916台	13 944台
5	PSP	516 471台	12 989台	11 824台
6	PSV	423 694台	10 846台	9 038台
7	PS2	35 247台	994台	1 154台
8	X360	43 983台	948台	981台
9	NDSi	22 847台	635台	637台
10	NDSi LL	28 883台	543台	405台

美国家用主机总销量榜

HARDWARE

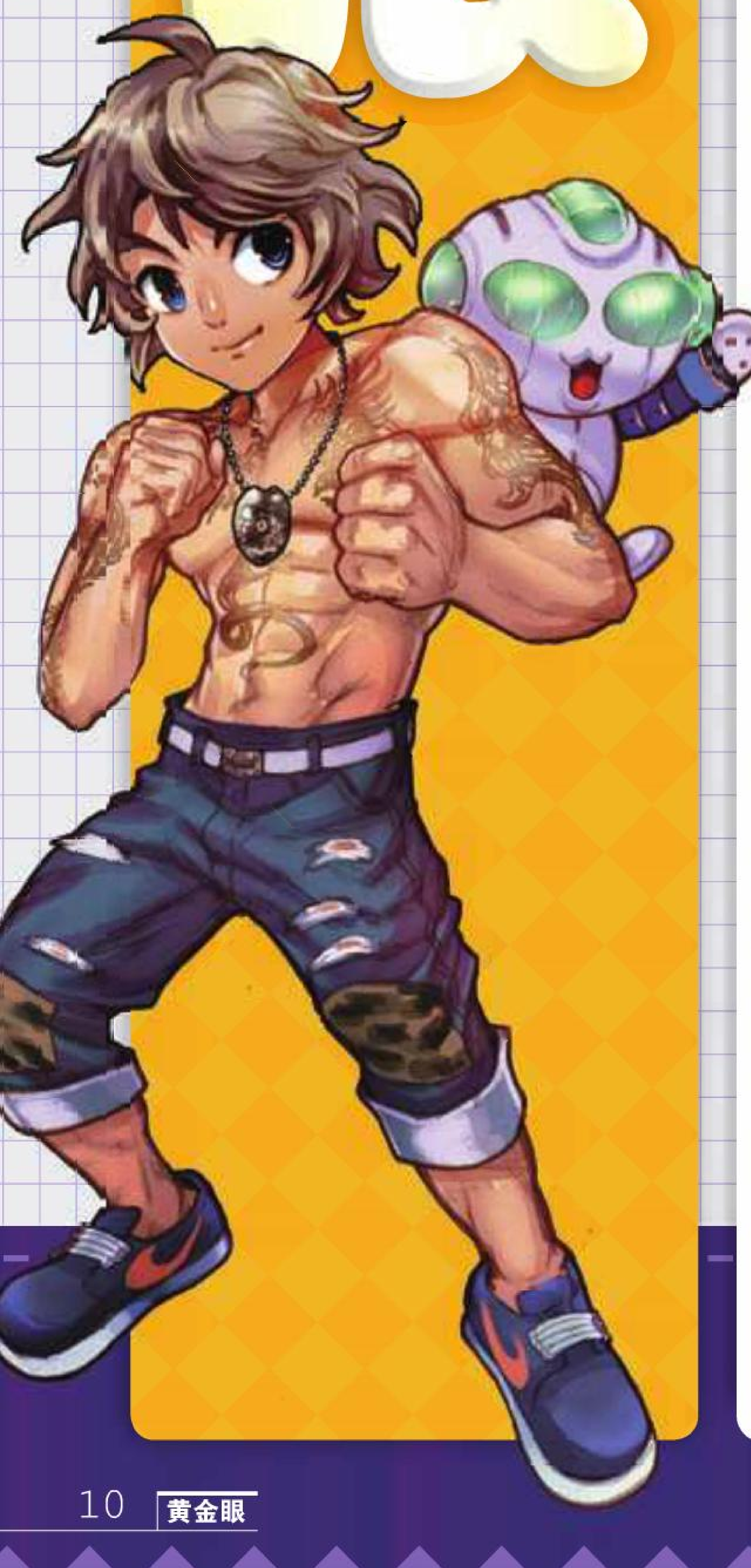
※总销量统计起始日期为主机发售日

名次	机种	总销量	7月22日～7月28日	7月29日～8月4日
1	X360	34 845 854台	46 740台	46 006台
2	3DS	5 379 762台	26 611台	43 311台
3	PS3	21 680 916台	34 779台	34 314台
4	Wii	39 486 696台	16 326台	16 967台
5	NDS	51 030 221台	16 789台	16 627台
6	PSV	715 112台	11 804台	11 541台
7	PSP	19 556 138台	2 157台	2 190台

www.doolo...

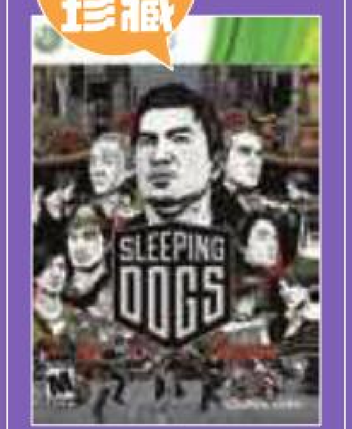
GOLDEN EYE
CROSS REVIEW

黄金眼



无间龙头

黄金珍藏



多机种 X360/PS3

- Sleeping Dogs
- Square Enix
- 动作冒险
- 2012年8月14日
- 美版

总分 27

[游戏简介]游戏的前身是《真实犯罪》系列”，本作刻意将舞台转移到香港，讲述了香港古惑仔之间你争我夺的故事。作为一款沙箱游戏，游戏对香港刻画得较为真实，取景等工作都有聘请专门的顾问指导。配音部分也请来了不少演员大碗助场，无论英语还是粤语都恰到好处，使得本作更加如虎添翼。



我只能说这款游戏太精彩了。本作中有诸多向《导火线》、《无间道》等港产片致敬的桥段。游戏的肉搏打击感出色不失技巧性，射击部分则拥有出色的爽快感。游戏剧情处处体现出黑帮以及警察之间的你争我夺，每个角色都拥有灰色的一面。通关之后还有多个支线等着玩家。

本人港片看得不多，粤语也听不太懂，但依旧能感觉到游戏的气氛做得很不错。初上手时感觉打斗场景人物的移动有点飘，除此之外手感还是相当不错的，格斗技巧方面也很有讲究。主线剧情很出彩，长度厚道，人物刻画到位，支线任务丰富，驱车、格斗，射击、收集要素应有尽有，耐玩度很高。

本作塑造了一个真实的香港，《无间道》式的剧情表现张力十足。游戏的自由度较高，而且沙箱游戏的通病，即重复较高的问题在本作并不明显，加上丰富的支线任务可以说是乐趣十足。游戏中频繁出现的粤语是一大亮点，即使是粗言秽语也得到了忠实的还原，不懂粤语的玩家可能会损失不少乐趣。

死光

XBLA

- 2012年8月1日
- 1200MSP
- Deadlight ■平台动作
- Tequila Works

推荐度 8.0 / 10



一些小 BUG 略为影响了游戏体验，但两个多小时的游戏过程带给了我非常难忘的体验，跌宕起伏的剧情和一些需要敏捷反应与策略头脑的谜题都让人禁不住赞叹，为数不少的收集内容也足够厚道，3 个内置小游戏简单又好玩。本作证明了哪怕用古老的平台游戏形式，也可以做出一款恐怖游戏佳作。

声与形

PSN

- 2012年8月7日
- 116港币
- Sound Shapes ■平台动作
- SCE

推荐度 9.0 / 10



一款创意十足的 2D 平台动作游戏，一次购买便可在 PSV 和 PS3 双机种上游玩，并可取得双份奖杯。本作如同《小小大星球》那样具备游戏 3.0 时代创造与分享的社区特质，将音乐音效与关卡背景巧妙融合。关卡范例的数量不算太多，难度也不大，但有着独特的艺术性，通关后会开启新的挑战模式。

混合战争

XBLA

- 2012年8月8日
- 1200MSP
- Hybrid ■动作射击
- 5th Cell

推荐度 8.0 / 10



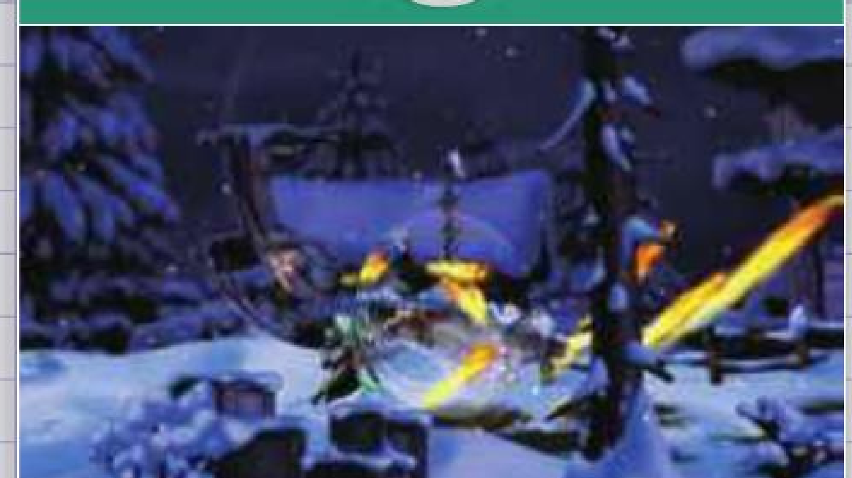
因为玩多了《质量效应 3》而被华尔兹吐槽为“掩体狂”的我这次真遇到了一款掩体狂专属游戏，本作没有一般意义上的自由移动，角色只能在一个个掩体间飞行，并通过召唤各种性能的无人机提供协助来击败对手。游戏新意十足，但画面比较粗陋，掩体移动也较为生硬。5 人连杀后可以使用的无人机性能太强。

尘埃 乐土传说

XBLA

- 2012年8月15日
- 1200MSP
- Dust: An Elysian Tail ■动作角色扮演
- Humble Hearts

推荐度 8.0 / 10



如果你觉得死光已经够令人难忘了，那这款 XBLA Summer 的结尾之作将令你感到惊艳。手绘风格的人物与场景，美轮美奂的特效，极其夸张又极度华丽的战斗风格都将 2D 动作游戏的优势发挥得淋漓极致。游戏的关卡设计也非常高明，许多地方会考验玩家的即时反应，有一定的难度。

文 狼来了 美编 anubis

灵魂献祭	SCE	动作
PSV	Soul Sacrifice	日版
	预定2012年冬季 1～4人	售价未定
	对应周边未定	对应玩家年龄：未定

SOUL SACRIFICE
ソウル・サクリファイス

本作公布了已有一段时间，虽然官网的更新比较缓慢，但与游戏密切相关的各种情报一直在源源不断地流出，由此可见游戏正在顺利地开发当中，相信再过一段时间就会公布确切的发售日期，令人万分期待。为了让各位更深入地了解这个另类的“魔法使”世界，本次前线将为大家介绍新系统、新同伴、新怪物以及个别场景的详细介绍。

牢狱的神秘伙伴 富有生命的魔法书リブロム





从上一次的前线中我们得知了玩家所扮演的主人公是被残忍的魔法师作为活祭品饲养着的人类，而像主人公一样等待着死亡降临的人不计其数。某日，旁边牢房的奴隶被送去当祭品了，临行之前，他交给了主人公一本名为リブロム的魔法书。这本拥有自我意识的魔法书对主人公说道：“那个人（指已成为祭品的奴隶）临死前去了一个好地方噢，可惜他没能赶上，所以才成为了祭品。”

魔法书说自己记载着“世界之所以会变成现在这个样子的因由”、“奴隶们的存在价值”、以及“奴隶们摆脱成为活祭品的宿命的方法”，如果主人公愿意去“体验”这些“记忆”，那么也许就能改变自己的命运。

这位神秘伙伴所说的话是否值得信任？除了选择相信而别无选择的主人公，惟一可以做的，便是将残存的希望寄托在魔法书的身上。



游戏的行进方式

玩家可以在魔法书中选择对应的日记（章节）进行游戏，比较特别的是魔法书中的所有日记在游戏的初期就可以自由选择，也就是说一上来就可以打流程的最终章。不过由于能力等多方面的限制，所以能不能打过那又另当别论了，建议玩家还是循序渐进，一边培养自己的魔法师，一边品味本作的故事。

如果敢拖后腿的话 就杀了你



说出这句话的，正是玩家在“魔法使试验”中遇到的女性角色——ニミュエ，她是在故事中的关键NPC。若想成为拥有强大力量的魔法师，就必须通过某个试验的审核以获得资格，这项试验中有一条规定是“必须与另一名魔法使组成2人1组的队伍进行试验”，ニミュエ就因此而成为了玩家的“临时同伴”。

试验的内容不言而喻，起初ニミュエ因为被分到和主人公一组而心生抱怨，经过数场殊死的战斗后，她内心中的“某个想法”越发地明朗，与此同时和主人公之间的隔碍也逐渐消失。然而，正当玩家和ニミュエ为了各自的目标共同奋斗之时，一段无法逃避的悲惨宿命正无情地降临到他们的身上。



©Sony Computer Entertainment inc.

同伴系统

单人模式中最多可以携带两名NPC共同作战，NPC的攻防、援助等行动都将交由AI来掌控。从目前的情报得知NPC角色并非固定的两人，NPC擅长的魔法种类也因人而异，但他们基本上都会根据玩家的行动作出对应的举动，希望队友的AI不要太低，否则就杀了他们（笑）。



献出祭品来换取力量吧

之前介绍过的"Gleipnir"、"Excalibur"、"Salamander"等强大的魔法都属于游戏中的"禁术"，这次为大家介绍一下不以自身作为祭品，而是利用身边的事物来发动的"供物魔法"。

供物魔法的种类繁多，有从远处射出无数冰箭的"远距离攻击系"、使用大剑或者巨拳进攻的"接近攻击系"、以石壁等物体来创造另外一种物体的"间接系"、进行自我回复的"回复系"等等，同一个章节如果以不同的供物魔法来攻克，那么玩家得到的游戏体验也不尽相同。





▲以"石垣の残骸"作为祭品，可以发动防御系的供物魔法，在自己周边制造出巨大的防御障壁来抵御怪物的攻击。





▶以"剑士の苗木"、"剑豪の苗木"衍变而来的"植物之剑"，硬化后的植物变成了锋利无比的利刃，无论是何种敌人都能将其一刀两断。这种供物魔法在发动时会带有华丽的残像，虽然是以植物作为祭品，但凭借其剑身较长的特点，在对付大型的敌人时也有不错的效果。





▲将"巨人の骨"作为祭品来发动供物魔法，玩家的手臂会变成足以击碎一切的巨大化拳头。



◀"雷人像之斧"是由"雷鸣石の剃刀（かみそり）"、"雷人石の刃先"变化而来的接近攻击系武器。该把武器的造型和人类的外形非常相似，玩家握着的正是它的脚部，斧身上则有数只手持刀刃的手臂，斧头砍中的地方会引发强烈的电击。

从天而降的巨大身影 视财如命的格里芬

在硕大的金色双翼下是一张扭曲的苦闷面孔，在这个世界上不存在没有欲望的人，格里芬正是对"金钱"的欲望过剩后的产物，与它一样因为各自的欲望而被黑暗吞噬并最终变为怪物的人类，数不胜数。

迷失在财宝之中的贵族末路

从前有一个贵族，他拥有一大片领地，视财如命的他对平民征收的税务越来越多，并用这些民脂民膏来装饰自己的城堡，平时喜欢将黄金铸造的财宝拿在手上把玩。某日，在搜刮回来的财宝中有一件外形奇特的东西吸引住了他的目光，这是一座有着野兽、鸟类以及人类外貌三为一体的黄金雕像。贵族在那一瞬间就像着了魔似的，整个人甚至连灵魂都爱上了这座雕像。察觉到异样的贵族妻子试图将这座雕像藏起来，这一举动激怒了贵族，他治了妻子的罪，悲从中来的妻子因此而自尽身亡。

随着时间的流逝，贵族对财宝的欲望日增月益，无法承受重税的平民们终于联合起来反抗贵族。多年积累下来的愤怒一发不可收拾，平民们以破竹之势击溃了贵族的私人军队并最终在城堡的宝物库中找到了贵族，只不过出现在人们面前的是一个已经失去人形，外形酷似那座黄金雕像的怪物。时至今日，这个怪物依旧执着于它的财宝，为了更富有而苟延残喘……





■将其杀死也许是拯救它的惟一方法。

格里芬是希腊神话中一种鹰头狮身有翅膀的怪兽，亦作"Griffon"或"Gryphon"，俗称"狮鹫"。据说狮鹫像老鹰一样筑巢，它们居住在金矿和宝石储藏量非常丰富的乌克兰以及中亚的斯基泰草原一带。狮鹫负责看管金矿和暗藏的珍宝，要是有陌生人靠近想要挖掘金矿或宝石时，狮鹫就会扑上前去把他们撕成碎片。

场景介绍

这个魔法世界中的所有怪物都是由被欲望吞噬的人类衍变而来的，与之相同的是在这个世界中的一草一木，都象征着人类过剩的欲望，每个不同的场景，都有着属于自己的故事……



渴望驰骋于天际的欲望具现化 イカロス牧场



イカロス牧场的天空中布满巨型翅膀，给予到访者一种难以言喻的压力。这种惟美的风景底下，隐藏着一段悲惨的故事。

从前有一名男子，他以饲育马匹为生，是一个牧场的主人。管理这片地方的领主，对牧场中的马匹倾爱有加，他希望在自己儿子的成人仪式中得到一匹牧场中的上等马作为礼物。于是牧场主倾注了自己的全部心血，培育出了一匹无与伦比的白马赠予领主。只可惜领主的儿子想要的并不是一般的马匹，他所期望得到的，是一匹可以翱翔于天际的飞马。

打那以后，牧场主便想尽一切办法，力求培育出在现实中不存在的飞马。他曾经尝试过将巨大的翅膀模型固定在马匹的身上，无奈通过任何办法都无法实现这个不可能的愿望。就在他近乎于绝望的时候，一个声音传入了他的耳中：“想要得到什么，就必须有所牺牲”。已经无法自拔的牧场主听信了这个声音，他以之前培育出来的上等白马通过特殊的手段将其融化，再以这些白色的黏液捏造出了一对巨大的羽翼并将其贴附在另一匹马的身上，于是飞马就这样诞生了。

领主的儿子得到飞马后非常高兴，当即骑着飞马飞上了天空，牧场主并不知道自己所做的，其实是利用白马作为祭品，发动了特殊的魔法。魔法并不是永久的，领主的儿子就在成人仪式上，当着世人的面，与那匹飞马一同坠落、死亡。牧场主被判了死刑，直到被处决的那一刻，牧场主都一直在囚房中制作着“飞马”。那一个将男子引入不归路的声音，谁也不知道它的出处。



至美的永劫墓碑 アンドロメダ湖畔

一个长相平平的女孩，机缘巧合之下得到了一种能让自己变得漂亮的媚药，喝下媚药后的女孩凭借其美丽的外表，万事无忧地生活着。这种风调水顺的日子持续到她 100 岁时，人们开始觉得她是怪物，同时村子里一种奇怪的疾病开始蔓延，村民认为疾病是这名女子带来的，于是用锁链将她囚禁了起来。

女子祈祷道：“就算死也无所谓，但绝对不要丑陋地死去。”她的愿望被不知名的力量实现了，女子的身体突然渗透出无尽的冻气并持续向周围扩散。数日后，以她为中心的地区形成了一个美丽的冰湖，她放弃了作为人类的生老病死，从而选择了永存的美貌，束缚着她的锁链无限地延伸着，锁链的另一头在哪里，无人知晓。



文 宇宙人 美编 NINA

PSP	噬神者2	NBGI	动作
	ゴッド イーター2		日版
	预定2012年内	1～4人	价格未定
	对应周边未定		



自从去年TGS闪电公布了那个堪称惊艳的CG动画之后，关于《噬神者2》的消息就几乎销声匿迹了。在这一年时间内，游戏市场可谓发生了翻天覆地的变化。先是前辈“《MH》系列”转移阵型，然后PSV发售及其出师不利。在这复杂的环境下本作却依旧地保持着低调，直到人们开始认为本作可能在筹划移师PSV，开始怀疑能否准时在2012年里面发售时，NBGI终于揭开了本作的神秘面纱。平台依然是PSP不变，依然是2012年内发售，到底这次的新作有什么变化呢，下面一起来看看～！

GOD EATER 2

全新的必杀技系统Blood Arts

必杀技是本作新增要素之一，战斗中玩家使用某一种特定的招式达到一定次数之后，该招式就会进化成名为Blood Arts的必杀技。这个类似于角色的育成系统，因为任何武器任何招式都有可能进化成必杀技，所以玩家的战斗倾向会决定最先学会的必杀技种类，而且继续使用下去，必杀技还会进一步加强，甚至派生出多种分支，从目前的情报得知必杀技的种类将超过100种。玩家在出战之前，除了能选择武器装备之外，还能选择使用的必杀技种类，使得每个玩家之间的角色都有自己的个性，团队的组合更加变化多端，比如有些必杀技是针对部位破坏的，有些则是针对破坏掉的部位给予重创。



▲巨剑蓄力攻击，通常情况下效果是这样的。



▶当进化成必杀技之后，蓄力会产生各种追加伤害。



◀继续使用、熟习，蓄力斩还会演变成更加华丽，威力更惊人的必杀技。



▲同时消耗OP和ST值，在剑形态下也能通过枪身发射炮击的剑刃脉冲是长剑发挥真正实力的关键，强化成必杀技之后能变成夸张的光束射击，华丽度毫不逊色于自制子弹。

人物介绍





▲作为前作的人气角色，艾丽莎经过了三年的成长再次出现到众人面前，成功跨越了心灵创伤的她在强烈的使命感驱使下加入到任务中，会为本作带来什么变化呢。





▲与前作主人公一样，阿丽莎是使用第二代可变式神机的噬神者，虽然本作中神机已经发展到第三世代，但她的实力依然不容小视。

杰利叶斯

特殊部队“布兰特”的年轻队长，20岁。作为“布兰特”的第一位噬神者，他拥有相当出色的战斗力和军事判断力，非常重视刚加入他部队的主人公。

“你真是个特别的家伙，人们总是很自然地聚集到你身边。”

艾丽莎

俄罗斯出身，原附属于芬里尔极东支部噬神者，18岁。因为童年的心理阴影而被人利用，曾犯下了严重的过失，后在战斗中慢慢克服了自己的弱点。本作中她接受了新的任务，在极东支部的周边地区进行支援活动。

“我已经渐渐注意到，自己力所能及的事情了。”

©2012 NAMCO BANDAI Games Inc.

再次强化的NPC

单人模式下也能与NPC一起组队战斗是“《噬神者》系列”的一大特色，继资料片《爆裂》之后，本作的NPC再次强化。NPC们不仅个性和作战风格更加鲜明（想必玩过前作的玩家都还记得那个喜欢把队友一起炸飞的台场卡依吧），还能像主人公那样学会各种各样的必杀技。不仅如此，本作将不会像前作那样出现有脸，但主线剧情却没有多大关系的NPC，而且NPC的专属任务本作依然会保留下来，完成他们的专属任务之后能让他们获得新服装、新技能以及新必杀技。



▲巨剑横挥演变成的必杀技，范围更广的冲击波想必在杂兵堆中能发挥出拔群的效果。



▲新武器喷射锤能够依靠锤子上安装的喷射器提升攻击的破坏力，火力全开！



▲蓄力枪华丽的必杀技斩击，相信清理杂兵也有卓越的效果。

大地一击！





▲短剑的“升龙”，对付女神系荒神必备。



►夏璐使出短剑的空中必杀技，本作培养NPC的能力也是重要的一环。



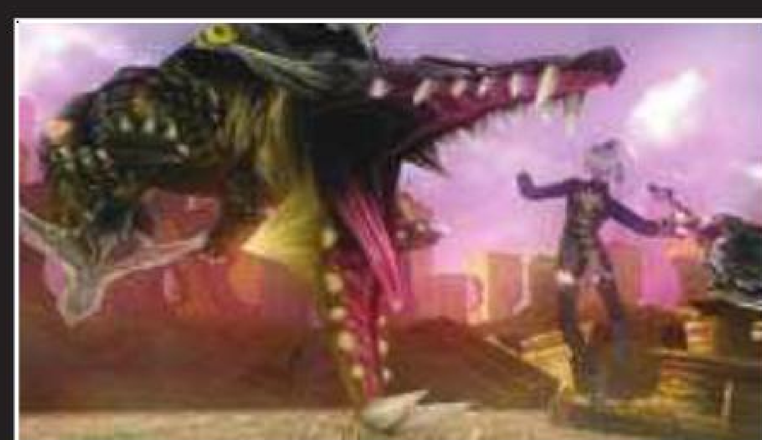
◄完成了专属任务之后，夏璐的必杀技也得以进一步强化。



►剧情的选项也会影响到NPC所能学会的必杀技？！

新荒神——ウコンバサラ

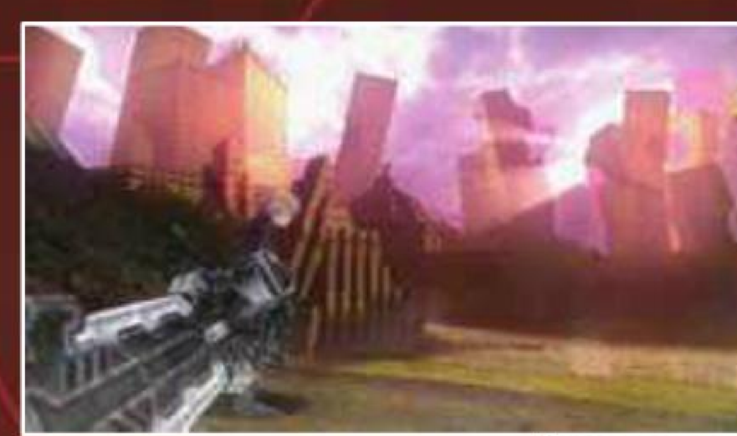
类似鳄鱼的中型新品种荒神，矮长的身形和锋利的牙齿，外形类似前作的グボロ・グボロ，同样有水陆两栖的特性，还可以在水中施放电击系的攻击扩大范围，是相当危险的中型荒神。



▲嘴巴张开后高度能一口把人吞下去。



新场地——黎明之亡都



◄被荒神啃食得歪歪斜斜的大楼群，没有一丝生气。



神秘的大图书馆





夏璐

特殊部队“布兰特”成员，同时也是部队中第二名神机合适者，16岁。精通枪械和对人格斗术的“格斗家”，冷静、沉默寡言，能够理性地看待、讨论任何事物，连自己的感情也能客观地表达出来。

“你的行动……经常远远超出我的预想范围。”



▲夏璐冷静的表情底下隐藏这怎样的感情呢？



◄耕太的第一世代神机在本作也得到了强化。



藤木耕太

跟艾丽莎一样同属芬里尔极东支部的噬神者，18岁，使用第一代的远距离式神机。性格阳光开朗，擅长给周围制造活跃气氛的人，经过了三年的时间，他从年轻的小伙成为了给新人指导的前辈了。

“有什么烦恼或者不明白的，都可以告诉我哦。”

時と永遠
トキトワ

文 宇宙人 美编 NINA

时间与永远	NBGI	角色扮演
PS3 时と永远～トキトワ～		日版
预定2012年10月11日	1人	7980日元
对应周边未定		对应玩家年龄：15岁以上

以手绘2D动画构成所有人物动作为卖点的本作，自公布以来消息就不绝于耳，相关的角色、战斗画面以及发售日也都陆续公开。除了手绘动画之外，女主角两个人格的切换带来作战风格的变化也是本作的亮点。故事的开端是由男女主角的婚礼受到突如其来的袭击开始，朵姬为了拯救在袭击中负伤的主人公而回到过去，试图揭开事件幕后的真相。到底朵姬能否阻止袭击顺利与主人公结婚？主人公又会在朵姬和朵娃之间如何抉择呢？期待正式版中揭晓～！



女主角的人格分裂！？





在故事开幕，朵姬和主人公两人的婚礼受到了不明的刺客袭击，而主人公为了保护朵姬而受到了致命伤。身陷险境情况以及眼前这一幕所受到的沉重打击，使得朵姬心中沉睡的另一个人格——朵娃觉醒。

朵娃

CV：喜多村英梨

女主角朵姬的另一个人格，当人格转换成朵娃时，她的瞳孔和头发都会变成金色，与文静的朵姬相比性格也会变得活泼。朵姬使用的武器是步枪，而与之相对，朵娃擅长用匕首进行近战攻击。当两个人格学会了GIFT（ギフト）这些特殊能力之后就能根据个性展开自己风格的战斗。



▶动作大开大合、野性粗暴，朵娃一瞬间就将袭来的敌人全部击退。

人格转换



女主角的人格在升级的时候会发生变换，而利用胡椒（为什么是胡椒？）可以让女主角的性格变换一次。不过胡椒可入手的数量是有限的（为什么会是有限的？），如何使用要精打细算。



除此之外，朵姬和朵娃都有各自专属的剧情动画，如果错过了的话，玩家可以利用地图上的回忆点“メモリープレイス”再次触发。顺带一提，朵娃貌似并不像朵姬那样对主人公抱有无条件的好感……



安姐

CV：悠木碧

朵姬所在学校的后辈，性格天真烂漫而且非常坦率。

独特的GIFT能力



朵姬和朵娃两人都有各自的，被称为“GIFT”的特殊能力，玩家可以分配GP点数让她们学会这些能力，有不少能力是不同人格专属的，使得两个人的战斗风格有更明显的差异。

©NBGI

终结技系统

战斗中，特定的时机敌人的头上会出现“○键”的QTE提示，准确按下之后，女主角便能使出终结技将对手一击打倒。









蕾结

CV：尤加奈

与朵姬从很久以前开始就是亲密好友，对主人公相当非常严厉的千金大小姐。



瓦蒂

CV：能登麻美子

同样是朵姬的好友，性格爱操心的她希望朵姬结婚之后能获得幸福。朵姬与主人公的婚礼正是由她来主持。



玛奇莫娜

CV：远藤绫

预言了朵娃的婚礼会受到袭击的占卜师，除了占卜师之外，她好像还兼职其他的副业？



比科德

CV：杉田智和

阿萨希恩公会的首领，主人公婚礼上的袭击者正是他公会里的成员，他的公会为什么要袭击婚礼呢？



▲预言了主人公的婚礼将受到袭击，而且袭击的现场也出现了她的身影……



▲在会场上操纵着一些诡异的魔法道具，到底她跟袭击事件有什么关系？

回到过去调查袭击婚礼的犯人！





主人公保护了女主角而身受重伤，生命危在旦夕之际，公主朵姬使用了王家世代相传的时间魔法，回到6个月前调查袭击事件的真相，并且阻止这场袭击。从好友中打听信息后，得知了名为阿萨希恩公会这个暗杀组织，朵姬随即对此展开调查。

失落的星球3	Capcom/Spark Unlimited		动作射击
多机种	Lost Plant 3		美版
	预定2013年初	1人(在线2-10人)	售价未定
	对应机种为PS3、X360		对应玩家年龄：未定

由 Capcom 开发的“《失落的星球》系列”首作和第二作有着截然不同的评价，前者因为有着惊人的爆炸效果表现和奇特的背景设定还有相对良好的射击手感而得到了好评，但后者则受到了严重的差评，在著名游戏网站 IGN 上只得到了 6 分评价，糟糕的射击手感和极低的队友 AI 是主要问题所在。在遭遇滑铁卢后，大多数人会认为这个系列恐怕就到此为止了，不过近年大走外包路线的 Capcom 显然为本作找到了另一条出路，将游戏交给了曾经制作过风格奇特的《Legendary》的 Spark Unlimited。在一段颇有水准的动画作为公布前奏后，《失落的星球 3》又陆续公布了不少新消息，让我们来看看这款作品在新的制作组手上能否获得新生。

文 稀饭 美编 NINA



LOST PLANET 3

回归原点的故事



▲猛烈的冰风暴迫使殖民者们只能躲藏在冰窟中构建的殖民地里生活。



▲身穿NEVEC制服的男子正在与吉姆对话，从光鲜的发型和大腹便便的体型看来，他是一位管理者而不是劳工，并且是吉姆的上司。

“《失落的星球》系列”首作和第二作之间的时间跨度非常大，而作为系列的第三作，《失落的星球 3》似乎打算继承这种“优良传统”，故事回到了第一作之前，讲述了 E.D.N. Ⅲ星球上的地球殖民地刚刚建立时的故事。这时的 E.D.N. Ⅲ仍然处于极其严酷的冰河时期，整个星球都封冻在厚厚的冰层下，极低的温度和恶劣的气候都让这里生存变得极为困难。但仍然有大量无畏的人类殖民者来到了这颗行球上，除了为拓展人类的殖民地规模和资源开发，也是为了赚取不菲的收入。可是这种钱并不好赚，肆掠在星球表面的冰风暴随时都会让人冻僵，而早已习惯了星球气候并且性情凶猛的本土生物 Akrid 一直都在威胁着殖民者们的生命安全，它们不但种类众多，而且都具有很强的攻击性，为了保护自己，殖民者们都装备上了厚重的护甲和高威力的枪械，而他们用于挖掘矿物的钻探机（Rig/ リグ）则能够保护他们免受大型 Akrid 的伤害。

我们的主角吉姆便是这么一位殖民者，他在地球上有着一个幸福的家庭，但为了让家人过上更优越的生活，他接受了新维纳斯建设公司（Neo-Venus Construction company）的雇佣，来到了 E.D.N. Ⅲ开采矿物。此时的新维纳斯建设公司仍然是一个纯粹的开拓建设公司，还没转变为系列第一作当中的大反派——或者起码表面上是这样。公司的简称是“NEVEC”，许多公司雇员的服装上都印有相应的标志。吉姆在 NEVEC 设立的殖民地中工作，条件颇为艰苦，因为星球上都是冰天雪地，殖民者们唯有靠公司提供的热能生存，而对于还要进行户外探索的吉姆来说，巨大的钻探机便是他的第二个家，唯有靠着这台机器的帮助，他才能够在冰天雪地的户外生存。

©CAPCOM CO., LTD. ALL RIGHTS RESERVED.





▲观看妻子Grace在地球上发来的视频是吉姆在寒冷星球上工作时最大的消遣。

吉姆·佩顿



一位相貌有点粗野的大汉，虽然看来大大咧咧，但也有温柔的一面。为了赚钱养家，他身在冰天雪地的E.D.N. Ⅲ上过着艰苦的殖民生活，惟一支撑着他的，只有家人在地球传送过来的影像。

Jim Peyton



▲吉姆的工作并非只是纯粹的体力工作，与各种凶猛而怪异的Akrid作战也是他的“日常”生活。





▲造型类似花蕾的Akrid，身体上几乎看不到存储着热能的弱点。

▶大威力的武器直接把Akrid打得粉碎，甚至无需攻击弱点。

▼惊险的时刻，与怪物纠缠的战斗是本作新加入的QTE元素。





钻探机



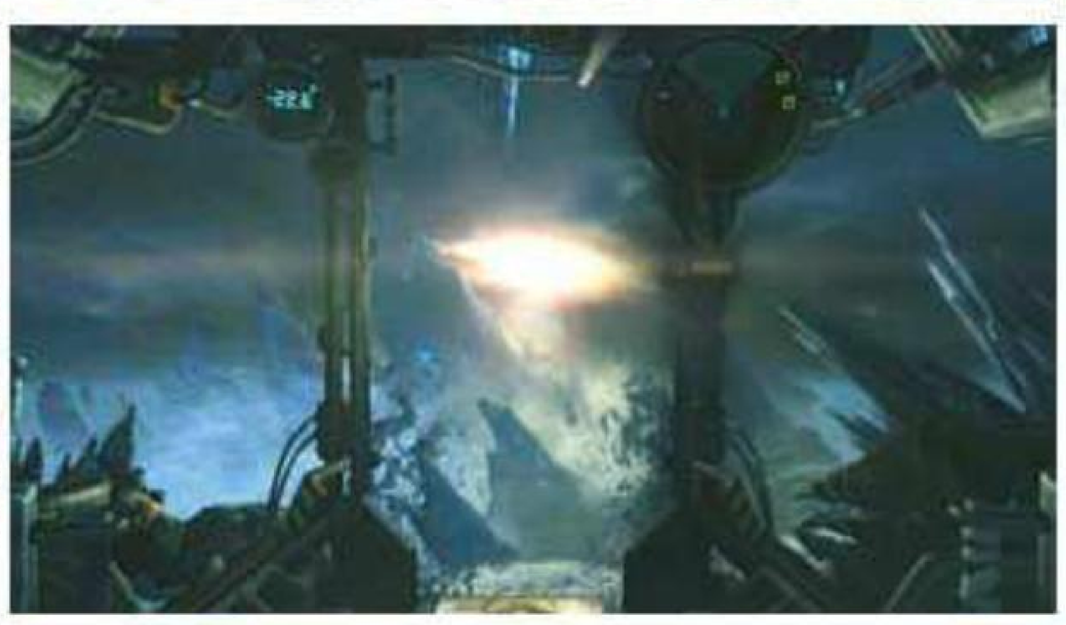








▶对于吉姆来说危险的强敌在钻探机面前不过是一只能够捏在机械臂中的小东西，玩家可以选择多种方式“处决”掉它们。



▲▶在操纵吉姆本人时，游戏使用第三人称视角，而在驾驶钻探机时则改为第一人称视角，临场感大增。





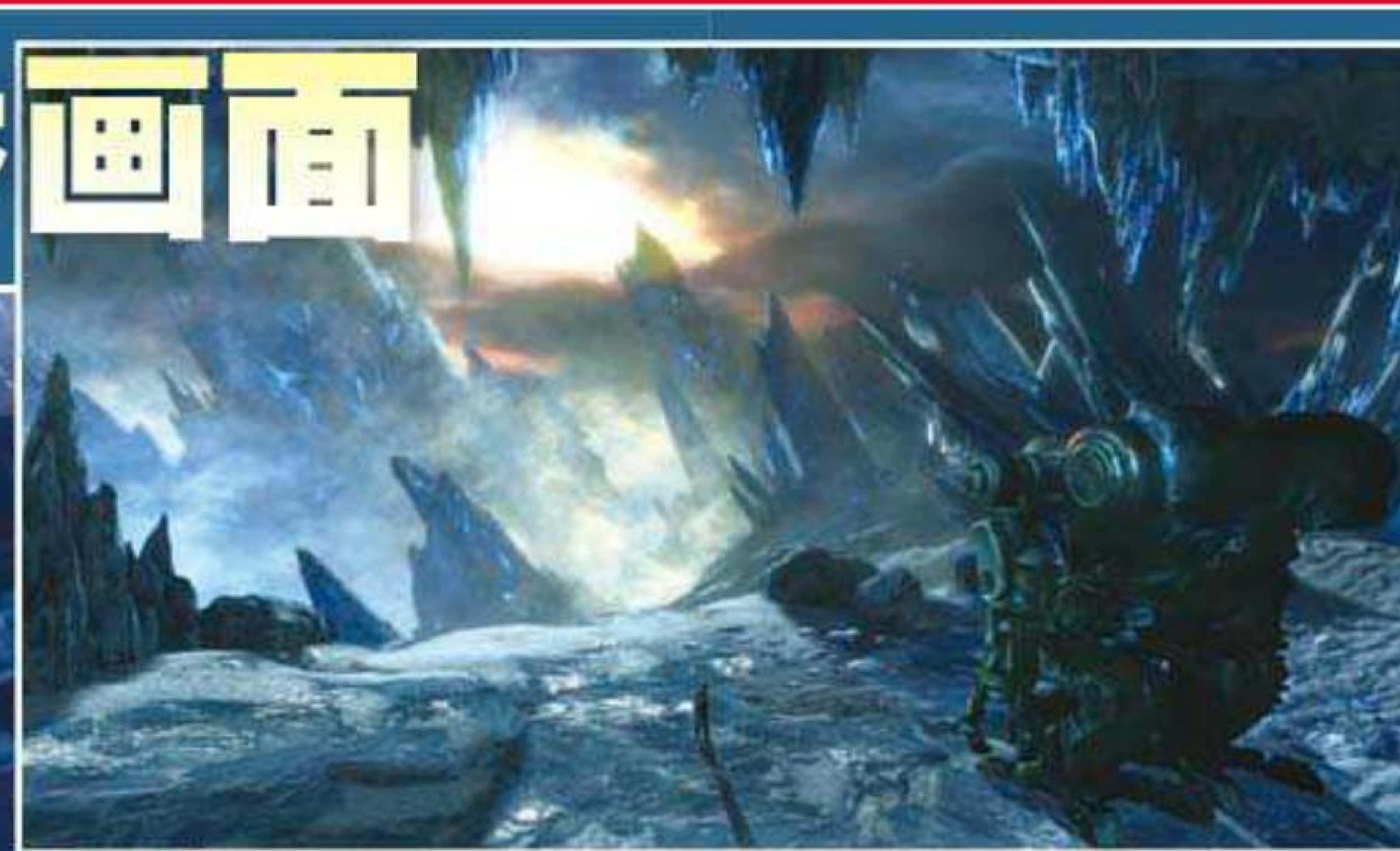


◀对付蟹状的大型Akrid，必须要靠钻探机的强大近身攻击来击破它们的外壳。

替代前两作的VS（Vital Suit）登场的人形载具，比起设计上充满了未来感的VS，钻探机的配色厚重造型粗犷，给人结实而充满力量感的印象，非常符合其作为工业用载具的身分。钻探机的双手不能装卸更换，而且功能并不一致，左手是高压钳，用于捏碎坚硬的岩石和搬取物品，而右手则是三个大马力的钻头，用于钻开坚硬的岩石，当然用于对付有着坚硬外壳的Akrid也完全没问题。同时，钻探机也拥有一台工程机械所应有的坚硬盔甲，在某些时候，当这台机械因为被冰雪冻住而无法启动时，吉姆甚至可以向着自己的座驾开枪来打碎冰封的部位而无需担心对钻探机造成伤害。

虚幻引擎打造的优秀画面





本作放弃了系列惯用的 MT Framework 引擎，转而使用已经几乎成为了业界标配的虚幻引擎，画面表现美轮美奂，星球表面的寒气和透过厚重云层射出的阳光都得到了良好的呈现。钻探机的金属沉重感和吉姆盔甲中的陈旧痕迹也描绘得非常出色，相信本作的将会带给玩家们一个更美丽也更真实的“冰冻星球”。

▼潜藏在人类废弃基地中的小型Akrid身上几乎看不到弱点，不过实际上吉姆只用小刀也能对付它们。

失落星球上的惊天秘密

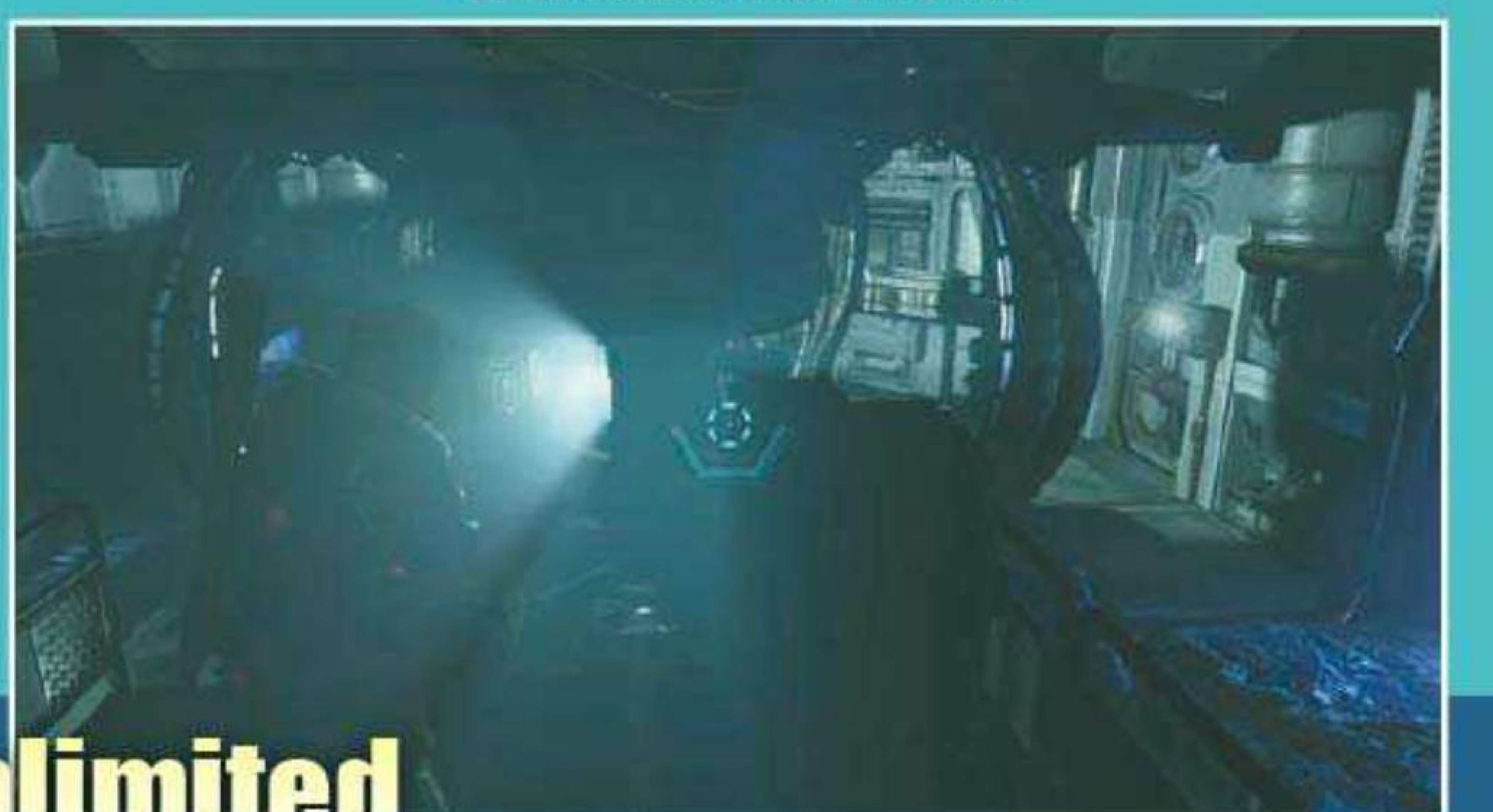


在故事的开端，吉姆被派往一个新的能源点寻找热源（Thermal Energy），那是一种 E.D.N. Ⅲ上特有的新能源，也被称为 TH-EN 或 T-Eng，生成于星球上的本土生物 Akrid 体内，能够保持这些生物的体温，让他们在寒冷的星球上活动而不被冻僵。人类不能直接使用这些能源，但是通过合适的装置，也可以存储并利用这种能源来驱动 VS 等器械。但当吉姆来到目的地并启动了能源探测器时，却发现所谓的能源点竟然是一个被封冻的基地。但难道吉姆所属的殖民地不是第一批来到这个星球的人类群体吗？带着疑问，他深入到基地当中，发现这里被废弃已久，而且还有着人类的尸体存在。到底之前在 E.D.N. Ⅲ发生了什么事？玩家将会在本作中逐渐发掘出这个秘密。



▶巨大的蟹状敌人身上弱点大多覆盖在厚厚的甲壳下，玩家需要先从裸露的弱点下手，一点点剥开甲壳，让更多的弱点暴露出来。

▼光线昏暗的基地中到底藏着什么秘密。



开发商介绍 Spark Unlimited

Spark Unlimited 是一家美国开发商，2002 年由 PC 版《荣誉勋章》的制作组所创立。公司位于加利福尼亚州的谢尔曼奥克斯，是一家完全由员工控资的游戏制作公司。在接下开发“《失落的星球》系列”新作这个重任前，该公司最广为人知的作品有《COD 尖峰时刻》（Call of Duty: Finest Hour）和《Legendary》，前者是第一款对应家用机的“《COD》系列”作品，登陆 PS2、XBOX 和 GameCube，但作为试水之作，在手感方面的表现不太理想。后者是一款充满了想象力的原创主视角射击游戏，玩家需要使用现代武器来对抗入侵城市的各种传说怪物，包括了狮鹫、牛头人和狼人等等。除了《失落的星球 3》，Spark Unlimited 还在同时秘密开发一款恐怖题材的动作游戏，或许在今年的 TGS 上我们会有机会见证这款作品的公布。

BIOHAZARD 6

CAPCOM总部试玩报告深度补完

上期杂志为大家带来了《生化危机 6》最新的艾达王章节以及 AGENT HUNT 模式的体验报告，而本期我们则继续补完游戏中剩下的三个篇章的详细试玩。虽然这三段游戏的内容 CAPCOM 曾在美国的 Comic-Con 展会上公开过，但实际试玩却有着更直观更透彻的感受。从整体到细节，游戏出色的素质随着全貌的展现而变得越来越引人注目，通过本期的深度体验报告，让我们也为本作的发售做好最后的热身吧！

文 九兵卫
美编 anubis

JAKE 杰克篇



STORY

杰克是伊多尼亚反政府组织雇用的佣兵，是威斯克的儿子，由于其血液中可以提取出治愈病毒的关键元素，因此对于各方势力来说都属于重要目标，被分配到 DSO 组织的雪莉受命保护杰克。伊多尼亚的政治动乱使得局势失去控制，而在反政府军中，C 病毒居然被当做营养剂发放给士兵服用，大量新型丧尸 J'avo 出现，最终导致了 BSAA 的介入，杰克与雪莉要想从这场动乱中逃脱，还需要面对巨大的挑战，因为一直有一个强大的生物兵器对杰克穷追不舍。

杰克篇开始后依然是和雪莉一起行动，场景则是兰翔的一条繁华街区。和之前克里斯 DEMO 中在兰翔的楼房之间穿梭不同，这次的舞台是一条非常宽阔的街道，街道两边还树立着一些标志性的脚手架。由于地形开放且空间比较立体化，所以玩家有时会迷失目的地，这时手中的导航仪就要派上用场了，能帮我们少走很多弯路。敌人方面，基本配置全部为 J'avo，武器为远程的枪以及近身的砍刀，变异后手臂会变长且更具攻击性，而完全变异则会进化成一种犬类生物。触手可以攻击正前方，也能抓起远处的目标并狠狠摔在地上；而敌人完全变异后行动速度变快，可以在远距离喷射毒针，或者释放范围性的毒物。完全变异的敌人也可以只用体术来对付，只不过要迅速完成几个 QTE 动作才能将其终结。

从街区的尽头可以爬上左侧的脚手架，区域里的敌人也不必全部清完，绕到街区的里侧可以直接从高台上跳下来，打开反锁的铁门让雪莉一起进来，这样就可以继续顺着里侧的小巷继续前进（关键的门需要两人配合才能打开）。需要注意的是，由于敌人的机动性比较高，特别是完全变异体的行动速度非常之快，在空间有限的巷子内很容易被很多敌人围堵，所以有的时候不能盲目地一味逃跑，而是应该先清除后患再接着前进。

新的区域是类似步行街一样的场景，敌人会一拥而入，这里的遮蔽物比较多，战斗并无难度。全灭后再进入右上方一条通道，摆脱伏击的敌人可以来到建筑物的楼道内，这里的箱子中有一些补充道具。来到楼道顶层，杰克要利用脚手架跳到街道的另一侧，不过因为脚手架太过脆弱，杰克会整个人再度摔落至路面。由于该场地敌人众多且会使用机枪对玩家进行扫射，所以玩家会有寸步难移的感觉，加上被消灭的敌人也有极高概率变异，战斗起来必须小心翼翼。这一段的游戏体验让笔者较为在意的是，杀死普通 J'avo 之后它们并不会立刻变异，而是会变成像是枯死状态的茧一样的物体，此时它们既没有任何伤害判定也不具备任何攻击性，看上去和石化的雕像毫无两样。当玩家在对付其他敌人、或者自认为周围已不存在危险的时候，变异体就会破茧而出，向玩家发动猝不及防的袭击，多个敌人同时变异将对玩家非常不利，远处的敌人也会想法设法靠近玩家，战斗时的压力会非常大。想要顺利通过，最好不要太过依赖于体术和近身攻击，短时间内尽可能高效低消灭敌人，同时不能和雪莉距离太远，让她保持在自己的视野之内。此外，躲在掩体背后瞄准敌人也并非完全安全，需要时刻留意周围的情况。

战斗结束后一路前行，又是一段通过脚手架进行攀爬的场景，最后在一辆被弃置的公交车前，系列经典的 BOSS 电锯男从天而至，一场恶战随之展开……



试玩感受

身为威斯克之子，杰克给人的感觉非常灵活犀利，除了通常的武器，他还可以装备空手状态的格斗手套。手套的格斗动作能将眼前的敌人直接掀翻，还可以将倒地的敌人抛出去，这些特殊体术配合普通体术在近战中可以说是所向披靡，适合喜欢快节奏打法的玩家。杰克在奔跑状态下翻过较低障碍物的动作也非常帅气且实用，既可以迅速接近敌人也能一定程度加快游戏速度。

这段关卡中，杰克可使用的武器也非常丰富，从普通的手枪到半自动步枪、从狙击枪到散弹枪，甚至还有威力巨大的麦林枪，不同的武器带来玩法与战术的变化，玩家无论遇到何种情况也能够游刃有余。虽然目前游戏的武器升级系统还未公布，不过可以想见这方面的体验将非常值得期待。

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.



CHRIS
克里斯篇



STORY

克里斯是 BSAA 北美分支的核心成员，在这几年间遭遇了一些事情，而这件事情与艾达似乎有所关联，导致克里斯认为艾达是幕后元凶。同属北美分支的皮尔斯找到克里斯并说服他重回 BSAA 后，两人一同前往爆发生化危机的中国城市兰祥。由于感染面积的扩大有些失控，因此克里斯一行人必须与大量 J'avo 进行战斗。在艾达的问题上，克里斯与里昂的立场不同，两人为此甚至大打出手，这是本作的剧情中目前最为玩家所关注的悬念之一。

试玩的克里斯篇从 BSAA 在东欧某国的一次作战行动开始。作为 Leader，克里斯不仅对于每个行动步骤缜密部署，还特别强调了小队成员的安全，一句“我的任务是确保你们每个人都能安全完成任务”让所有人都振奋了士气，在丧尸这样毫无人性可言的敌人面前，这样的鼓舞显然是很有必要的。分头行动之际，克里斯还特别叮嘱了一名刚入队不久的新兵，第一次参与此类行动的他似乎精神状态并不是很好。

正式进入战斗，玩家首先需要在装甲车的掩护下顶着敌人的密集火力攻入一座公馆的上层连廊。敌人虽然是丧尸但却全部使用枪械类武器进行远程射击，如果不多找掩体并将它们逐个击破，玩家将寸步难移。当然，敌人的 AI 在本作中也不低，在掩体背后射击时也要小心有些敌人会冷不丁接近我们。所幸这里的丧尸变异仅限于手臂，它们会以变异后的手臂防御外界射击慢慢靠近玩家，这时最好的应对方法是迅速绕到其身后发动近身攻击，以免出现被敌人包围的情况。

整体而言，这部分的战斗更像是“佣兵”和正规部队之间的火拼，克里斯和 BSAA 小队的成员需要步步为营，不能贸然突进。无论从游戏方式还是战斗内容，我们可以感受到和以往系列作品明显的不同。

让玩家简单热身之后，一场魄力十足的 BOSS 战接踵而来。BOSS 是一头身长有 2 层楼高的变异巨人，老玩家很容易联想到《生化 4》里面那个巨人 BOSS。第一阶段的战斗在 2 楼的连廊天台展开，短暂攻击后 BOSS 破坏掉连廊，克里斯和皮尔斯也一起摔了下来，被 BOSS 围追进街区的死路里。玩家在这里可以选择两种方式，一种是在地面与 BOSS 纠缠，只不过因为 BOSS 攻击范围大且玩家毫无掩蔽，所以打起来非常危险；另一种方法是走到道路尽头并爬上左侧的废墟之上，这样会很容易从高处直接打中 BOSS 背后的弱点。无论是哪种方法，该区域里的杂兵都是无限刷新的，他们虽然会干扰玩家的行动，但也会带来源源不断的弹药补充。BOSS 的攻击手段最危险的是用拳头砸向玩家，这招即使玩家躲在废墟的高台上也要时刻提防，不过 BOSS 发动该攻击后的硬直也比较大。整个场景内最安全的地方位于高台和地面的楼梯通道内，这是 BOSS 攻击的盲点，玩家可以善加利用。攻击 BOSS 背后的弱点部位一定程度之后，它就会靠在墙上喘息，此时迅速爬到其背部进行一连串漂亮的 QTE 就能结束战斗。当然，玩家要想硬干也能击败 BOSS，只是反反复复耗费的时间会很长，远不及 QTE 的效率高。

装甲车开道继续前进，一路上敌人的火力更为猛烈，克里斯在队友的配合下行动。这里的丧尸非常善于利用掩体以及近身格挡，单打独斗或者贸然突进很容易就会被放倒。经过激烈的巷战之后，玩家还会遇到隐蔽在高处的狙击手，被红色准心锁定的时候需要及时回避或者寻找遮蔽物，优先将这些狙击手消灭也是方法之一。

在场景的最后，克里斯需要掩护一名 BSAA 队员排除列车故障，这里玩家可以主动出击，也可以原地死守阵地。必须小心的是这里会出现手持火箭筒的敌人，他们会躲在高处不断向玩家发射威力惊人的火箭弹，被命中会直接扣减 5 格的体力槽，极为致命。坚持一段时间后，修理顺利完成，众人顺利脱离敌人的追击，不过铁桥上一个更可怕的 BOSS 也早在等待着玩家——斧男。



试玩感受

和公开试玩版里克里斯的关卡不同，这次 BSAA 的行动舞台从兰翔变为了东欧的某国。游戏的氛围更接近于局部战争的感觉，敌人比起传统的丧尸也更像是一群有头脑有组织的恐怖分子。这样的改变带来的是游戏玩法的变化：战斗更强调射击、掩体作用明显、开放式的恐怖以及至始至终的压迫感……这些全新的体验无一不让人期待无比。



LEON 里昂篇



STORY

浣熊市事件已经过去了很多年，里昂如今已是拥有“总统之剑”美誉的组织 DSO 的代表人物。DSO 由现任总统亚当·班福特一手建立，总统本人也是里昂的挚友，但就在总统准备对外公布一系列事件的真相时，突如其来的恐怖袭击让总统变成了丧尸。虽然失去了发号施令的指挥官，但行动任务还是要继续，毕竟维护美国的国家安全的重担还在里昂肩上。里昂在这次行动中与美国秘密勤务局的海伦娜有合作，不过两人的目的显然并不是完全相同的。

里昂篇的体验从一栋破旧的楼阁内开始，共同行动的依然是海伦娜。整个场景的氛围和 4 代非常相似，老玩家操作里昂在这个关卡里探索一定会别有一番感触。穿过楼梯没走多久，两人进入一个半圆形的小剧场内，丧尸听到声音后闻风而至。轻松解决敌人后进入后面的一间教室，这里躺在地上的尸体其实都是会袭击玩家的丧尸，因此不可以放松警惕。顺着楼梯继续向前，依然会有很多丧尸从暗处或者玩家的视觉死角袭击过来，它们趴在地上甚至还会将里昂扑倒，幸好这些敌人的攻击力都不是很高而且不会变异，手枪配合体术的基本防身套路就足以应对。

里昂和海伦娜配合踢开一扇大门，从楼阁来到一处摆放着各种派对设施的庭院，这里的光线依然不是很好，光暗的地方三三两两地藏着一些丧尸，这些丧尸开始携带斧头或者榔头之类的武器，不可掉以轻心。由于正前方的大门紧锁无法打开，所以搜刮完院子里的道具就从左侧的建筑物开始寻找对应的钥匙卡。进入该栋建筑物的走廊，走到走廊尽头的门前，安全系统发生故障导致警铃大作，窗外运动场内的丧尸如同潮水一般向走廊涌来。虽然玩家可以直接射击窗户外的丧尸以阻止他们进入走廊，但由于数量实在太多，丧尸破窗而入几乎是无法避免的，所以站在走廊的一侧固守相比之下会更加安全，里昂和海伦娜两个人的火力输出还是有保障的，不过也要注意丧尸偶尔会远距离丢出一些武器。

一段时间过后，安全系统恢复正常，里昂和海伦娜打开门欲将蜂拥的丧尸拒之门外，这时也会出现特殊的过场，玩家需要迅速射击挡住门的丧尸，彻底把门关上后，接下来就可以安心寻找钥匙卡了。这里的空间更像是图书室，抽屉里可以找到道具和部分收集要素，走到最里面的房间就能发现钥匙卡。

有了钥匙卡就要原路返回，此时房间内原本倒着的尸体都会变成丧尸偷袭玩家，不过威胁并不大。当玩家回到之前强制战斗的走廊，这时会有大量的敌人从窗外以及庭院中向玩家袭击过来，稍有大意就很容易丧命。笔者玩到这里并没有太过在意，结果不出其料被丧尸包围，最后被敌人的一斧头砸中直接 GAME OVER。摆脱这些敌人后，来到庭院中使用钥匙卡打开那扇锁着的铁门，虽然丧尸依然穷追不舍，但铁门帮助里昂和海伦娜拦住了它们。

从安检的出口走到整个建筑物的外面，丧尸的数量有增无减，玩家可以选择清场，或是无视掉它们直接冲向路口的一辆警车。打开警车车门后强制剧情，丧尸将警车周围堵得水泄不通，要想脱围需要完成一系列 QTE。先是推动摇杆寻找车钥匙，接着根据按键提示依次打开副驾驶位前面以及主驾驶位顶部的抽屉，找到车钥匙后继续 QTE 发动引擎、倒车、踩油门……整个过程临场感十足、就像是一部极限脱出的互动电影，让玩家深深感受到那种极具压迫力的恐怖。

不过即便成功开动了警车，里昂和海伦娜没走多远又会遇到新的麻烦，警车报废后两人再次步行，新的危机在等待着他们。

试玩感受

在所有的试玩流程中，里昂篇的这段体验最接近传统的《生化危机》。作为系列中人气最高的角色之一，里昂在本作里的戏份从一开始就受到众多玩家的关注，试玩中里昂的动作与台词看得出都非常用心，与场景互动的细节例如受到冲击、跨越尸体的动作等等也逐一表现出来。由于环境光线偏暗，流程中玩家会经常需要根据声音来判断丧尸的方位，增加了恐怖的气氛。同样是这一段流程，笔者特地对比了 PS3 版以及 X360 版的画面差异，前者的画面稍显锐利，而 X360 版同样场景的颜色则更加均衡，其他方面则无明显差异。



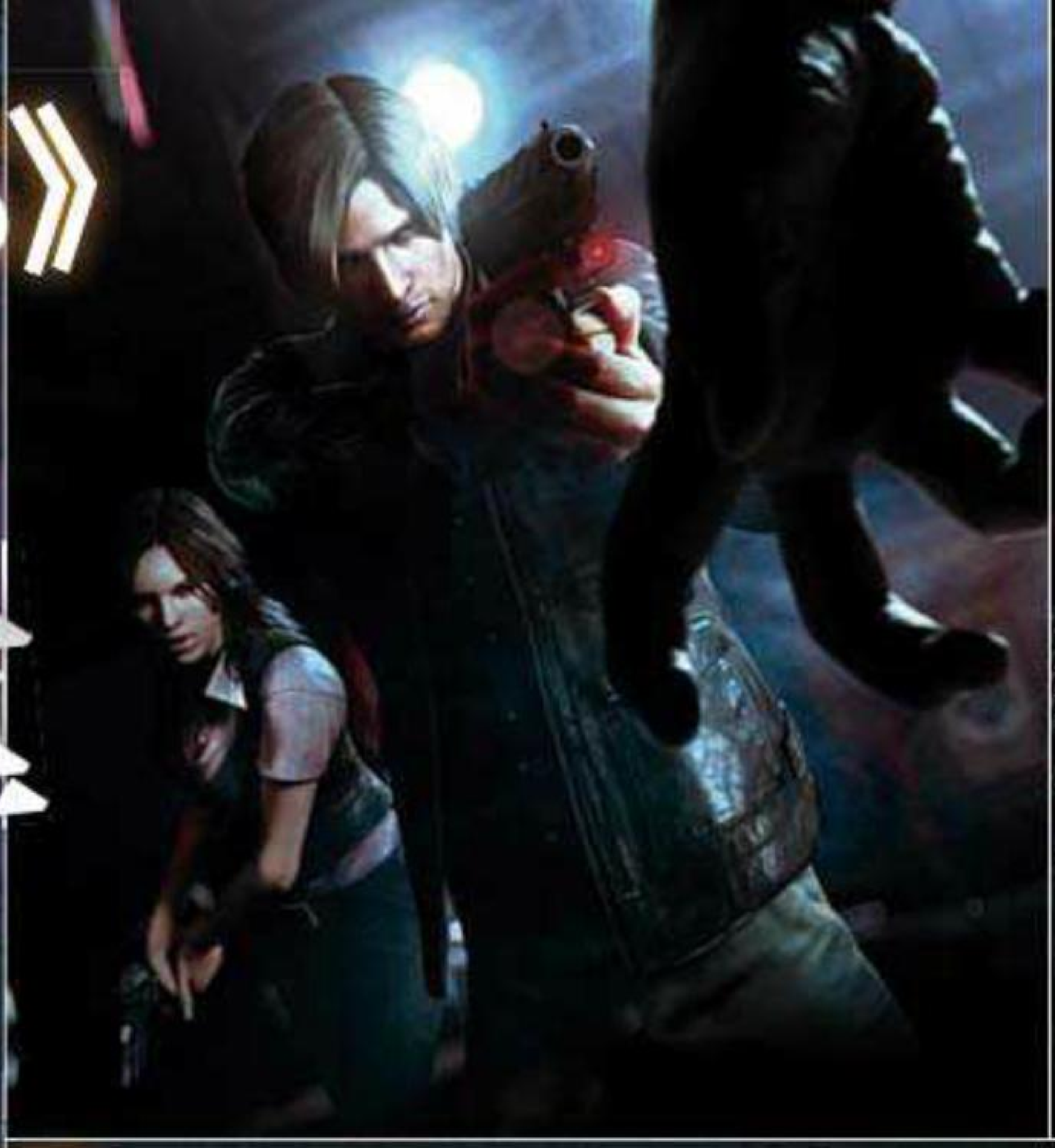
www.pooland.com

亚洲版《生化危机 6》10月入侵！

首批极限量赠送《生化危机 6》豪华外套

预订游戏才可获得该特典

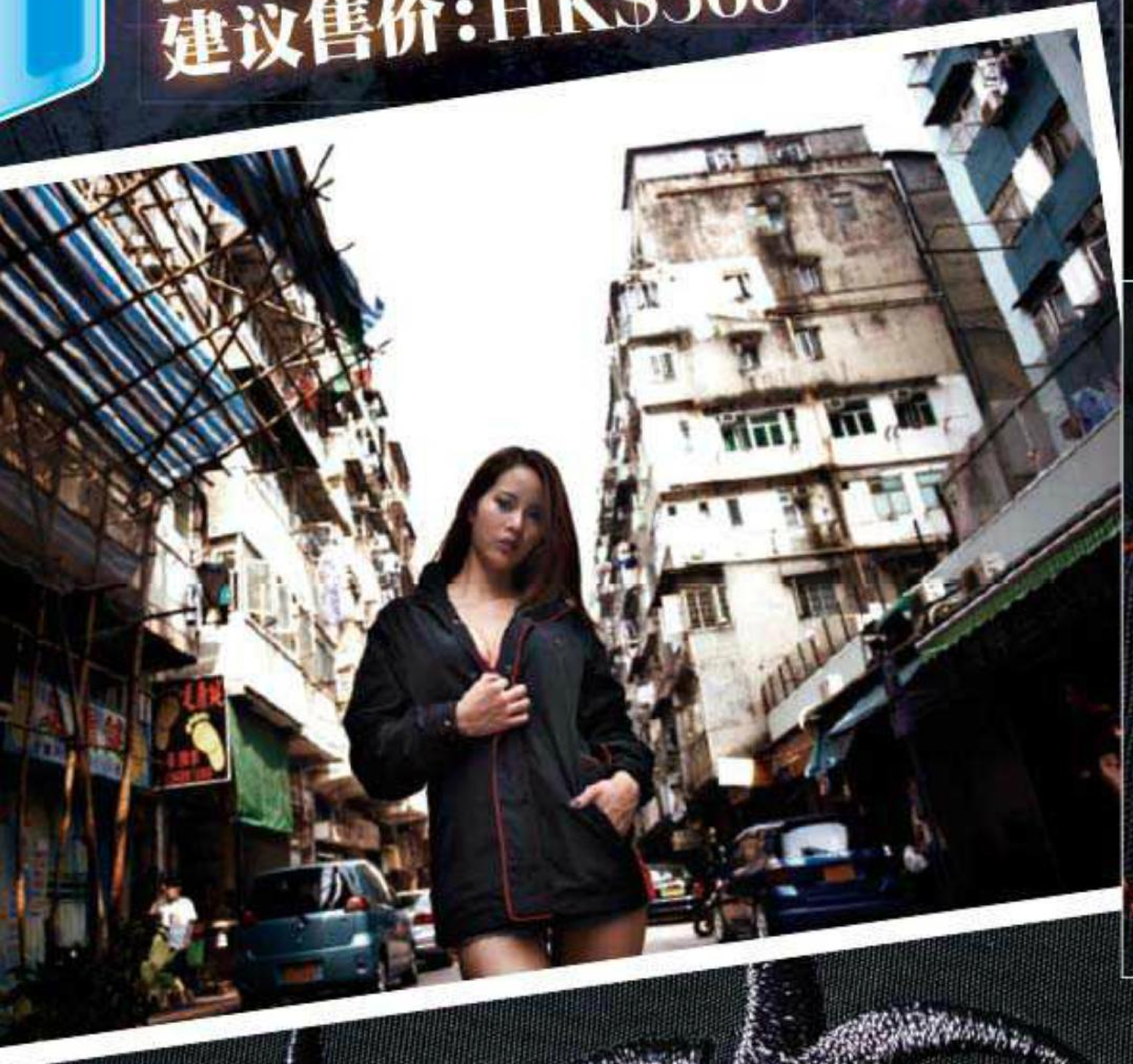
建议售价：HK$368





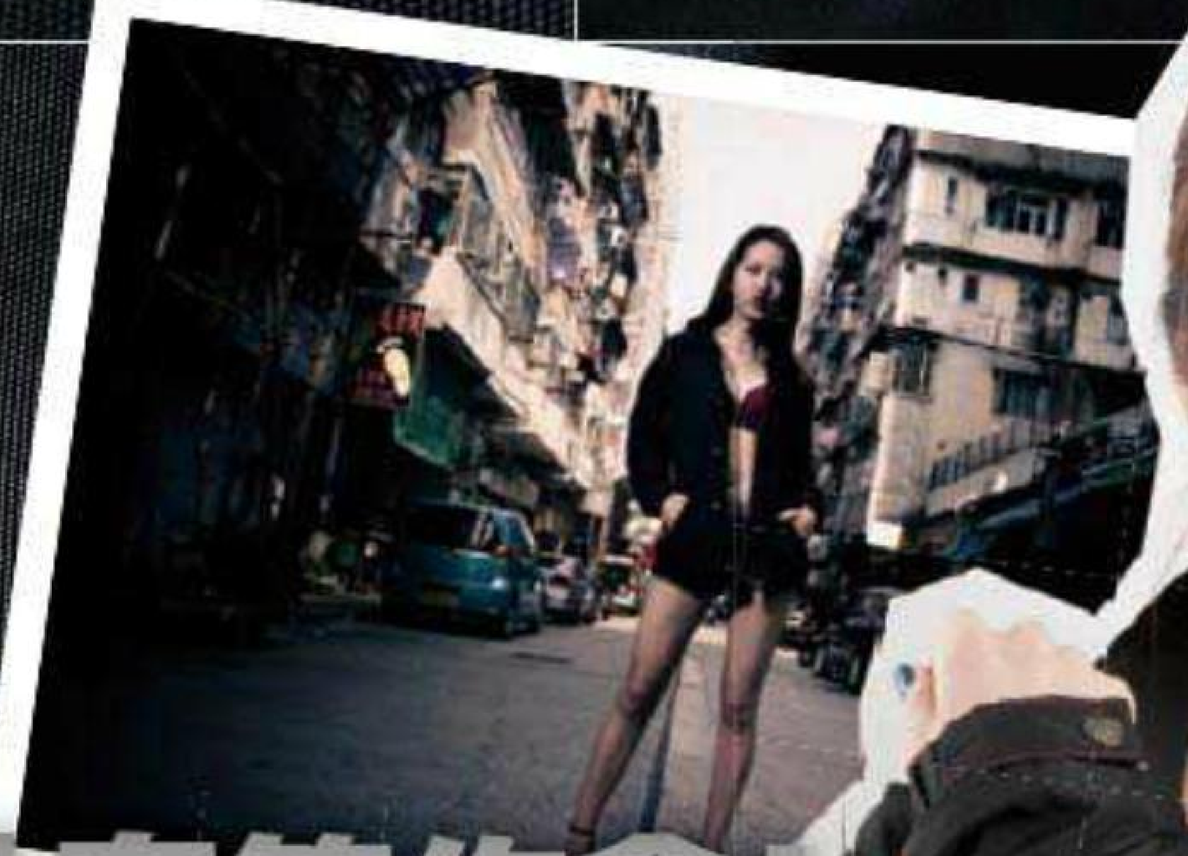


■《生化危机6》预订特典豪华外套设计细节。











参与杂志互动

20套《生化危机 6》豪华外套等你拿！

为了感谢国内玩家对于CAPCOM以及《生化危机6》的支持，我们将在本期(305期)以及下期(306期)发起一个读者互动活动。只要玩家参与即有机会免费获得由CAPCOM官方提供的《生化危机6》豪华外套一件，总计20件！具体活动规则如下：

参与方式

1. 发送包含305期或306期UCG杂志与“《生化危机》系列”正版游戏（作品不限）的合影照片一张；
2. 写下一段最令你难忘的“《生化危机》系列”游戏感言，字数以及内容不限；
3. 注明你的真实姓名、电话联系方式与地址；
4. 将以上内容在9月19日之前发送至电子邮箱：ucg@ucg.cn 注明邮件标题为“参与杂志互动，赢取《生化6》外套”。

公布方法

活动截止后，我们将在9月20日当天随机抽选出20名获奖者并通过电子邮件或电话与获奖者取得联系，获奖名单会在308期UCG公示，而奖品则于10月上旬全部寄出。

©CAPCOM CO., LTD. 2012 ALL RIGHTS RESERVED.

出征！大阪夏之陣

文&摄影 九兵卫 美编 anubis

大阪夏之阵是日本战国史上著名的战役之一，庆长20年德川家康与丰臣家族围绕大阪城展开大战，结果以丰臣家族的覆灭告终，战国时期自此宣告结束，从严格的角度说，“大阪夏之阵”历史上应该被写作“大坂夏之阵”，这里就不做深究。《游戏机实用技术》受邀远征大阪CAPCOM总部，小编所肩负的重任即使以“夏之阵”这场意义非凡的战役来比喻也毫不为过，无论对于杂志还是对于国内的所有电视游戏玩家，这都是一次前所未有的巨大挑战。除了《生化危机6》游戏本身的体验，大阪之行的点点滴滴也给人留下了深刻的印象。那么事不宜迟，下面就请大家随我们的文字与美图一起——出征关西！





出征关西

虽然并不是第一次去日本，但却是第一次在非TGS时段出发，并且目的地还是从未到过的日本城市，所以心里也充满了各种期待。出发的当天六点钟搭上的士，依然是转道香港机场前往大阪。经过四个小时的飞行，抵达大阪关西空港时已经是下午的五点钟。大阪和东京一样也有两个空港，其中承担国际航线的关西空港被建造在一个近海的人工岛上。走出机场的通关处，第一眼看到的并非“大阪欢迎您”之类的宣传横幅，而是一个设置在自动扶梯之上的王力宏XX代言广告，真是有点不知如何吐槽的感觉。整个关西空港相比其他的国际空港也并不算大，要说印象深刻的地方就是设置了不少喷雾式的加湿器，细节方面显得很有人文关怀。

从关西空港到大阪市区，需要搭乘坐半小时左右的列车，名为“**ラピッド**”的特快列车意为“迅速、快捷”，其在日语里的发音和《薄暮传说》里的狗狗“拉彼德”完全一样，加上蓝色的车身也和拉彼德相同，所以让人倍感亲切。大阪之行并非只是我们媒体单独行动，同行的还有几位CAPCOM ASIA的工作人员，乘坐列车前往市区的一路上聊了不少关于CAPCOM的游戏、市场以及老卡的陈年旧事。虽然国内游戏市场尚未开放，但对于未来，大家都很有信心。

关于交通，这里还要说说出租车的三两事。日本的出租车之贵是出了名的，以大阪为例，起步价为660日元（折合人民币54），不同的车型起步价略有差异，约十分钟的路程，费用大致在1000日元，20分钟左右就差不多近5000日元。如果是半小时以上的长距离的士，过万日元也并不稀奇。为了鼓励乘客多使用出租车，大阪的出租车超过5000日元以上的里程费就可以半价，还算比较“良心”。关于日本的出租车，除了昂贵的价格还有另外一个共同的特点，那就是司机大部分都是年近花甲的老朽。这些很有敬业精神的老司机让人非常放心，对于路况的经验以及对于乘客的礼仪都可以称得上是最专业的，所以即使破费去打车还是会有一种物有所值的感觉（笑）。提到司机的礼仪，不单单是对乘客非常礼貌，没有交通灯的情况下过马路时出租车也会主动让行人先走，如果你主动让出租车先过（按国内的常识来说），司机甚至会从车窗内向你点头致敬，就像是做了一件非常失礼的事情一样……

CAPCOM 社内两日

从心斋桥出发到 CAPCOM 总部其实并不算远，步行也只要二十多分钟，打车则不超过十分钟。一到达会社门口，我们并没有看见恢弘气派的写字楼，取而代之的一栋普普通通且只有 10 层左右的办公楼；没有金碧辉煌的会社招牌，只有一块小小的写着“CAPCOM 开发研究栋”的石碑；四周的环境完全没有什么高档 CBD 的气息，相反安安静静的街道更像是一片生活区。这和 CAPCOM 这么多年来专注游戏创造的会社理念相得益彰，这是一种踏实而沉稳的气质。

准确地说，CAPCOM 在大阪的总部由包括“CAPCOM 开发研究栋”在内的三栋大楼组成，它们并不是连接在一起的建筑群，而是相互独立且分布在 50 米半径以内的三栋独立的大楼。其中最早 CAPCOM 本部大楼现已作为行政与管理部门使用，随着会社业务的扩张，CAPCOM 又先后在周边买下地块并建成了新的研发大楼以及用于会议与策划的第三栋大楼（仅 1~4 层为 CAPCOM 使用）。在 CAPCOM 的两天时间里，我们在需要在第三栋大楼内开会听解说、在第二栋研发大楼内试玩并采访开发部，以及在第一栋行政楼内参观和拍摄，而这也是一名普通 CAPCOM 会社员工的办公或者移动的三个地点。因为大部分时间都在试玩以及采访，所以这里就为大家重点介绍一下 CAPCOM 的开发研究栋。

进入这栋建筑之前，大楼背后的一棵老树引起了我的注意。香港的工作人员介绍道，由于研发楼内禁止吸烟，很多员工就会来到楼下的这颗树下吸烟，久而久之就成了一个固定的场所，当年包括三上真司在内的各大名制作人，就经常会在这颗树下出没，通过抽烟来缓解平时的巨大的工作压力，这颗看似普通的大树长年累月就因此而披上了传奇的色彩，变成了“传说”中的大树。

研发大楼的 1 层为传达室以及堆置物品的仓库，2 层则是由若干会议室与接待室组成的区域，而从 3 层以上就是不同游戏与项目的开发室，需要不同等级的 IC 门卡才可通过。虽然空间算不上非常宽敞，但楼内的每个部分都各司其职，利用效率非常之高。当笔者在 2 楼的游戏室里试玩《生化危机 6》的时候，辻本良三以及《怪物猎人》的制作团队就在对面房间开会，互不干扰。在 CAPCOM 的两天时间内，由于都是早上九点多过去、下午五点多钟出来，所以午餐也只能在会社内解决。办公楼内当然不会有食堂，工作人员为我们准备了自选的豪华便当以及饮料，会议室则临时变成用餐的场所，这样的招待方式也非常务实。

在 CAPCOM 总部的两天里，最兴奋的时刻莫过于进入研发楼 6 层的《生化危机 6》开发部，整个楼层只有制作小组的成员才可进入，办公室内坐着 100 人左右的开发人员，其中既有日本本土的制作人，也有不同肤色的海外开发人员，每个人都紧张有序地埋头忙于自己的工作，而一些正在测试实际游戏的工作人员则边轻声交流边检查相关数据，似乎丝毫没有受到我们这些到访者的干扰，让人肃然起敬。在这样一个造梦之地，静静地看着名作的诞生过程，你会觉得自己从来没有过离梦想如此之近，你也会由衷地对所有的造梦人心怀感激，是他们为全世界的玩家创造了充满乐趣与感动的游戏，CAPCOM 对于我们的含义，这么多年来从未改变。梦，将从这里继续延续——



1


2


3

1 曾经在游戏中如同救命稻草一般的打字机，“《生化》系列”的老玩家一定记忆犹新。
2 《生化危机6》的开发部办公室内，制作人员正在埋头忙于自己的工作，游戏的开发已经进入最后的收尾阶段。
3 丧尸J'avo所佩戴的京剧面具被制作成实物并悬挂在开发部办公室的墙上。
4 本作里各种丧尸的设定原画都能在这里找到踪迹，其中有很多还是目前尚未公布的。


4



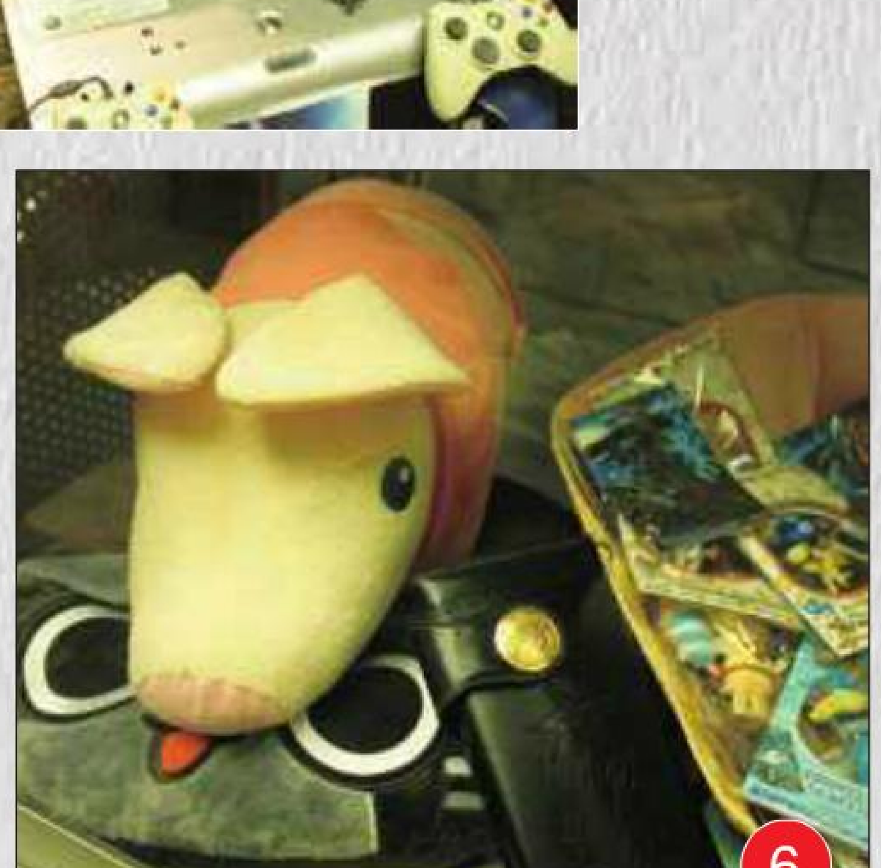






1 一座座奖杯代表着玩家对于CAPCOM的肯定与认可，这是无价的荣誉。
2 以人气游戏作品为题材的柏青哥机器在日本似乎颇为流行。
3 极具魄力的宣传看板在狂热的玩家眼中有时也是一种“艺术品”。
4 不同的试玩机循环播放着最新游戏的宣传影像，引人驻足观看。
5 包括《逆转裁判》在内的很多CAPCOM游戏都曾被改编为其他形式的娱乐作品。
6 “《怪物猎人》系列”的宠物小猪是那么的憨厚可爱，还有调皮的艾鲁猫作伴。
7 S.T.A.R.S.小队的装备想不想来一套呢？







大阪的欢乐街——道顿堀



《如龙 2》里关西的欢乐街——苍天堀想必很多老玩家都有印象，它和以东京的新宿为原型而设计的神室町一样，是游戏中两大著名的舞台之一。虽然大阪的苍天堀后来在系列正统作品中很长时间都没有再次出现，但今年春天发售的《黑豹 2》让 FANS 再次看到了它的身影，而即将在 12 月发售的最新作《如龙 5》，苍天堀也将作为标志性场景重新粉墨登场，让人期待不已。在现实生活中的大阪，苍天堀的原型是一条名为“道顿堀”的步行街，关西的美食是出了名的，除了众所周知的章鱼烧（お好み焼き）等小吃，其他各种特色的风土食物也能在这里找到踪迹。

在大阪的几天由于一直住在心斋桥，而心斋桥到道顿堀的距离只要步行几分钟就能到，可以说非常方便，所以晚上吃饭就几乎都在这里解决。道顿堀准确地说其实是一条运河的名字，后来才成为整个街区的名字。虽然去之前查了些资料做了准备工作，不过到了实地才发现这条名为“道顿堀”的运河之小，完全超出了原先的想象——与其说是运河，或许用水渠来形容更贴切一点。河道虽然窄到不行，但也有载着观光客的游船往来（以游船的长度应该是无法在河里转向……）。心斋桥位于河道的北侧，而南侧就是道顿堀的街区了。



1 道顿堀的霓虹灯象征着一种文化与传统，它带给这里的人们无穷无尽的活力。
2 夜色下的道顿堀，右侧巨大的标志性glico广告牌显得如此醒目而梦幻。
3 道顿堀的每家店铺都有独一无二的店铺招牌，这些略显夸张的设计也衍化为一种特殊的文化。





游戏中无论是神室町还是苍天堀看上去都很小，而实际上……也确实很迷你。没有现代化的高楼也没有宽阔无比街道，一家家的店铺挂着特色各异的招牌，平常地排列在道路的两侧。尽管气势上相比国内不少繁华区的高档步行街差上不少，但那种无处不在的文化氛围却很有感染力。去道顿堀的第一天晚上，正好碰上一场热热闹闹的夏日祭，在一块不大的空地上挤着各式各样的露天摊位以及一块小小的舞台，空间显得有点拥挤，不过每个人的脸上都堆着开心和愉快，让路过的人也为之吸引。

苍天堀最具特色的店就是那家门口挂着巨大螃蟹的“**かに**道乐”（蟹道乐），这家存在于现实中的螃蟹料理店是道顿堀最有人气的一家店，也是整条街的标志之一。蟹道乐在日本全国拥有很多家分店，而大阪道顿堀总店是其最早开设的一家，为了能在这家传说中的店品一品究极的蟹料理，CAPCOM 的工作人员在国内期间就提前预约好座位，其受欢迎程度可见一斑。虽说是总店，但到了店内并没有很宽敞很吵杂的感觉，细致贴心的服务以及货真价实的料理让人心服口服。



1 蟹道乐本店的外观在“《如龙》系列”游戏中几乎被完美还原，无时无刻不散发着巨大的魅力。

2 使用蟹肉制作的寿司，可以让客人在品尝美味之余也至少能填饱肚子（笑）。

3 生蟹、烤蟹还有煮蟹，各种吃法的螃蟹大杂烩！

4 油炸的蟹肉天妇罗口味非常不错，光是看着就会让人垂涎三尺。

5 CAPCOM在道顿堀招待我们享用传统的日式晚宴，饭后大家一起鼓掌致谢。左二为《生化危机6》总制作人小林裕幸。

6 小编九兵卫和CAPCOM ASIA的Carrie以及香港同行在一起。











1 心斋桥步行街内的SEGA街机厅，各式各样的UFO机器占去了大部分的空间，其中就有豪华无比的AKB48主题的UFO框体。

2 日本出租车的礼节程度远远超出了我们的想象，当然费用也不菲。

3 笔直延长下去的心斋桥商业步行街。

4 豪华又气派的……柏青哥店。

5 对于初心者而言等同于无底洞的UFO街机。

6 很难想象在这样安逸的小道上曾经发生过震惊日本的无差别杀人事件。

从心斋桥到大阪城

心斋桥紧邻道顿堀、日本桥以及难波地区，是大阪最繁华的商业中心之一。其最核心的区域名为心斋桥商业步行街，是一条半封闭式的长长的商店街。从感觉上来说，这里更接近于东京的涩谷，是追崇流行元素的年轻人四处徜徉的购物街，除了着装时髦的女孩以及日本独有的GAL系新新人类，很多穿着盛夏里传统浴衣的姑娘也结伴在步行街内穿行，是心斋桥的一道独特的风景。在心斋桥闲逛的过程中，我们偶然路过今年6月心斋桥发生无差别杀人事件的现场，杀人现场并不在主干道之上，而是位于开设着众多餐馆和商店的里街之内，路边的石墩旁上静静地放着鲜花和杯子以悼念不幸遇难的死者，正如秋叶原无差别杀人事件的现场一样。日本的犯罪率很低，这些恶性杀人事件的发生很能反映问题，巨大的社会压力以及人性的冷漠也是当今日本不可回避的危机。













初次来到大阪，由于行程基本以工作为主，观光的时间很有限，所以只能把目标锁定在最值得一去的名胜，于是大阪城就成为了最优先的目的地。陪着我一起前往大阪城的还有一位特别的“导游”，他就是在大阪念书、曾经也是我们杂志撰稿人的“黑翼天使 X”，既然有土著的带领，行程自然更加踏实。从心斋桥到大阪城，通常步行 20 分钟就能到达，但有碍于那天的气温实在太高，顶着烈日背着器材没走几分钟就浑身汗如雨下，以至于走了差不多大半个钟头才顺利到达。大阪城就坐落在市中心，建筑主体除了标志性的通天阁之外并不是很多，整体是一座由绿地以及护城河围绕而成的公园。可能因为不是周末，公园里的游人不多，其中还有很多是和我们一样来自中国的游客，所以逛起来丝毫没有疲惫的感觉。想要登上大阪城内著名的天守阁需要购买门票，而这座 90 年代完全重建的塔楼内部则是一座彻头彻尾的历史博物馆。出于文化保护的需要，天守阁内有几层区域禁止游客拍照，而在最顶层的了望台，游客可以买到各种独特的纪念品，其中包括《怪物猎人》、《海贼王》、《青蛙军曹》的天守阁限定周边，这些商品只有亲自来到天守阁之巅才能买到，意义自然也不一样。

以心斋桥、难波和日本桥为中心的区域是大阪的两大中心区之一，另一大较为繁华的中心区名叫梅田，可惜同样由于时间的关系而未能前去游览。而从大阪市区前往京都、神户或者奈良这几座古城非常方便，乘坐电车只要 1 小时左右即可到达，有机会到这里游玩的同学记得顺道去观光一番。







1 天下无双的俺妹继续着她的世界环游之旅，这次到达的是大阪城天守阁！
2 大阪城公园内清净的一角——修道馆。
3 大阪城的每一处几乎都能嗅到文化和历史的味道。
4 游客可以在公园内的休憩处购买冷饮与小吃。
5 天守阁外的铁炮曾经守护着整整一个时代，如今它已早早完成了使命。



御宅之街

离开大阪城，我们乘坐地铁来到日本桥，这里有大阪的另一个标志——通天阁。通天阁这个名字的意思是“直通天空的高建筑物”，由建筑师内藤多仲所设计，他也是东京铁塔的设计者。在通天阁周边的冷面店简单补充了点食物，战斗力迅速恢复，下一站就该是奔赴期待已久的“战场”了。



1 通天阁本通直达日本桥商业区，连接着大阪的过去与现在。

2 “这里才是游戏玩家与动漫迷的天国，这就是日本！”——惟有这样才会产生到了11区的实感。（笑）









3 每家店内都陈列着琳琅满目的商品。
4 PC游戏的店铺通常只接受18岁以上的顾客，原因大家当然都懂。
5 满眼的“萌”元素随处可见。







1 游戏就像超市里的蔬菜一样摆放在货架之上。

2 大量的动画作品无论新旧都能找到踪影，这里是收藏家的天堂。

3 没有你买不到的东西，只有你想不到的东西！

4 几乎每家游戏店内都会贴满密密麻麻的海报，d 定会牢牢抓住你的眼球。

整片 ACG 相关的电电 TOWN 由日本桥商店街和 Otaroad 两条街区组成，日本桥商店街的主干道两侧是一些较大的店铺以及街机店，而 Otaroad 则挤满了很多可以淘到不少宝贝的小型店铺，还包括不少女仆咖啡厅。要和东京的秋叶原做个比较的话，日本桥的规模略逊一筹，即便是同一家的连锁店也会比秋叶原略小，但这仅仅也是外观上的不同而已，走进这些店铺内，等待我们的同样是无穷的宝库。不管是秋叶原还是日本桥、不管你喜欢什么作品，身为动漫迷或者玩家的你一定会在找到你所爱的东西，这就是惟一的真理。（笑）

这次在大阪的日本桥商店街还见识了一种卖宅物的格子铺。这家格子铺位于 Volks 大楼的 1 层，属于人流量很高的黄金地段。卖家只要支付一定的手续费，就可以将自己想要转卖的商品放在这里寄售。对于买家来说，在这里可以用非常划算的价格买到很多宝物，从模型到周边到一些个人收藏应有尽有；而卖家也可以更容易为自己的商品找到合适的新去处，合理而有效地利用了资源。

说到资源，我们还是会联想到在御宅街随处可见的游戏、动画以及手办的中古店，以卖游戏的中古店为例，PS/PS2 的中古盘卖的最便宜，其次是 X360，最后是任系主机以及 PS3 的中古游戏。中古店会标明商品的成色与价格，而回收的价格也会明码列出，一切都是那么有章有序。不过，这对于厂商来说就是一把无形的双刃剑了。



dooland.com

栏目主持 伽蓝&华尔兹

新作短波

同在8月的暑期相对淡季，对比美式游戏从8月开始的连番轰炸，当下的日式大作大作可以说是寥寥无几，而放眼于年内，即将在年内发售的就有《无尽传说2》、《如龙5 圆梦之人》以及《第2次超级机器人大战OG》等大作，其实近期没有大作来袭的压力也是好事，日式游戏爱好者大可以利用这段等待时间补补之前错过的好游戏。



现如今电影改编、动漫改编早已不再是垃圾的代名词，从《阿克汉姆城》到最新的《塞伯坦》，我们看到了厂商对于改编游戏的更加重视，《阿克汉姆》的成功让大家更加愿意去投资更多的资金打造更棒的游戏。眼下又有一款《星战》改编的游戏将我们震撼了一把，看来如何让改编游戏超越原作才是现在厂商们最需要考虑的问题。



PSP MAGES.宣布由动画《未闻花名》改编的同名PSP游戏将于2012年8月21日提供试玩版的下载，试玩版的内容为正式版序章中一日的流程，让玩家能体验游戏的大致玩法，而本作的正式发售日为8月30日，对动画有爱的玩家不妨留意一下。

多机种 万众期待的《使命召唤 黑暗行动Ⅱ》近日公布了联机模式的影像，游戏多人模式的风格有较大改变，这种改变主要来自于各种高科技武器，从视频中我们可以看到诸如飞刀震荡弹、声波干扰器等新道具，而继遥控车、小坦克等连杀奖励后，视频中更出现了更炫的小型机器人，而且整个游戏的用户界面都有极大的改变，未来感十足。

PS3 《如龙5 圆梦之人》近日公开了大阪苍天堀中的新角色，这次公布的角色主要为与遥篇相关的关西艺能界，他们分别是遥的经纪人朴美丽（朴璐美）、遥进军艺能界的主要对手、大阪人气偶像组合T-SET的 真田まい（白石凉子）以及大沢あずさ（野中蓝），还有与黑帮有着莫大关联的关西艺能界的老大胜矢直树（吹越满）。

紧急速报

日版 新作短波 No.1 SD高达G世纪 超世界

PSP 策略 ■SDガンダム ジージェネレーション オーバーワールド ■NBGI ■无对应周边 ■2012年9月27日 [文：Night]

《SD高达G世纪》在玩家中一向都有很高的人气，系列的最新作品《SD高达G世纪 超世界》即将于2012年9月27日登陆PSP平台，售价为6280日元。游戏一经公布便引来了众多SD高达爱好者的关注和强烈期待，那么本作究竟都有哪些与众不同的魅力呢？



■本作收录角色绝对是历代最全。

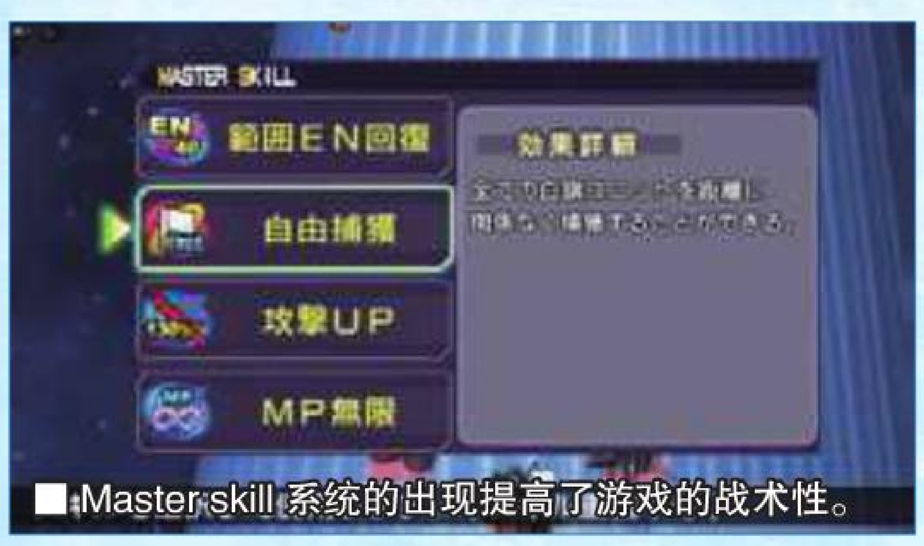
所有高达在这里结集，系列集大成之作

本作收录的作品和机体数量堪称历史之最，作品总数高达61部，基本上涵盖了所有高达的TV及OVA作品，而除了像AGE及UC这样最新的作品之外，官方更是顺应粉丝们的强烈要求，将《新机动战记高达W外传 G-UNIT》也将一并收录。另外，本作收录的机体（含战舰）总数将会达到950台以上，无论经典如RX78，或是人气如独角兽或报丧女妖，所有的高达都将在这里结集，与此同时，可获得的角色数量也将达到400名以上。


■所有的高达在这里结集！

不断进化的游戏系统

本作的开发和设计等系统基本上和前作保持一致，但是追加了全新的"Master Skill"，"Master Skill"只有小队指挥机（leader Unit）才能够使用，并且由于这些特殊技能往往拥有改变战局的效果，因此并不能连续使用，必须回到母舰后再次出击。"Master Skill"会根据机师的不同而出现变化，因此如何针对敌人选择机师也将会是需要玩家考虑的一点。



■Master skill系统的出现提高了游戏的战术性。

存档继承可能，双线剧情回归



本作可以继承《SD高达G世纪 世界》的存档，虽然具体的继承规则还不明了，但相信对于老玩家来说还是一个非常人性化的设计。另外本作将回归最初双线剧情模式，只有在完成了巡回篇（World Tour）及核心篇（Word Core）之后，你才能真正地了解到故事背后的真相。

以下是官方已公布的部分Master Skill技能效果参考

1. **紧张感提升**：无论何时都可以让机体气力变为"超强气"。

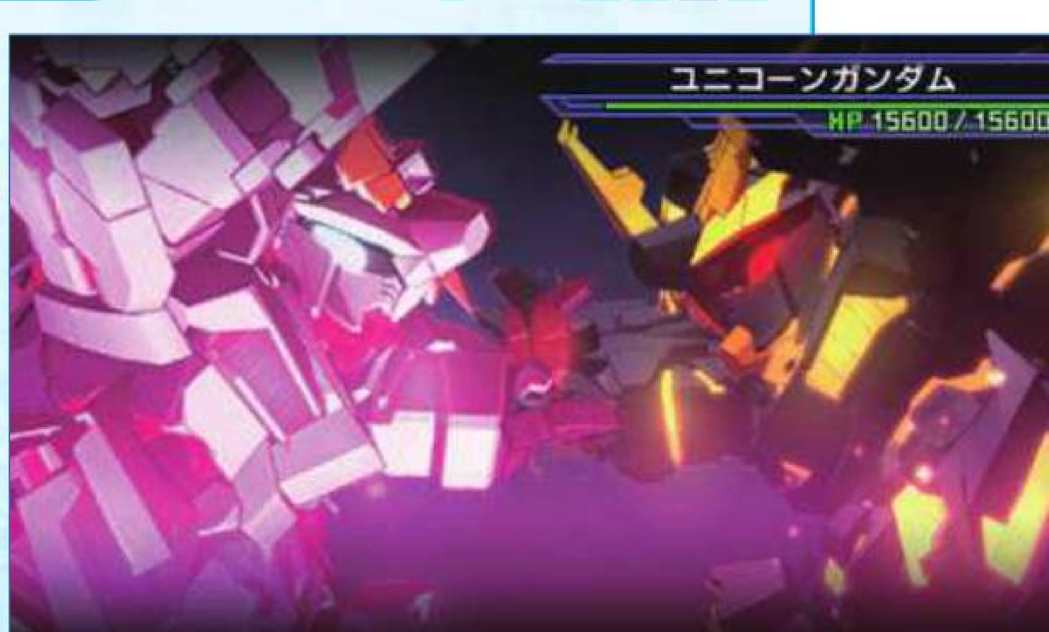
2. **范围内HP回复**：回复自身机体周围四格区域内我方机体的HP。

3. **回避100%**：回避率为100%。（效果持续一回合）

4. **自由捕获**：无论何时都可捕获所有投降的机体（不需要战舰）

5. **高达杀手**：对"高达系"的机体追加3000点伤害。（效果持续一回合）

6. **再行动**：使我方的某一机体获得一次行动机会。



美版 新作短波 No.1

极品飞车 新·最高通缉

多机种 竞速 ■Need for Speed Most Wanted ■EA ■对应机种为PS3、X360 ■2012年10月30日



《极品飞车 新·最高通缉》这款作品将继续由Criterion Games开发,玩家在游戏中会继续看到颇多《火爆狂飙》的影子,某种形式上来说,这款游戏可以说是《火爆狂飙》精神上的续作。

本作的特色之一便是足够自由开放的世界,玩家可以自由选择道路,前往想去的地方,不再受区域的限制。

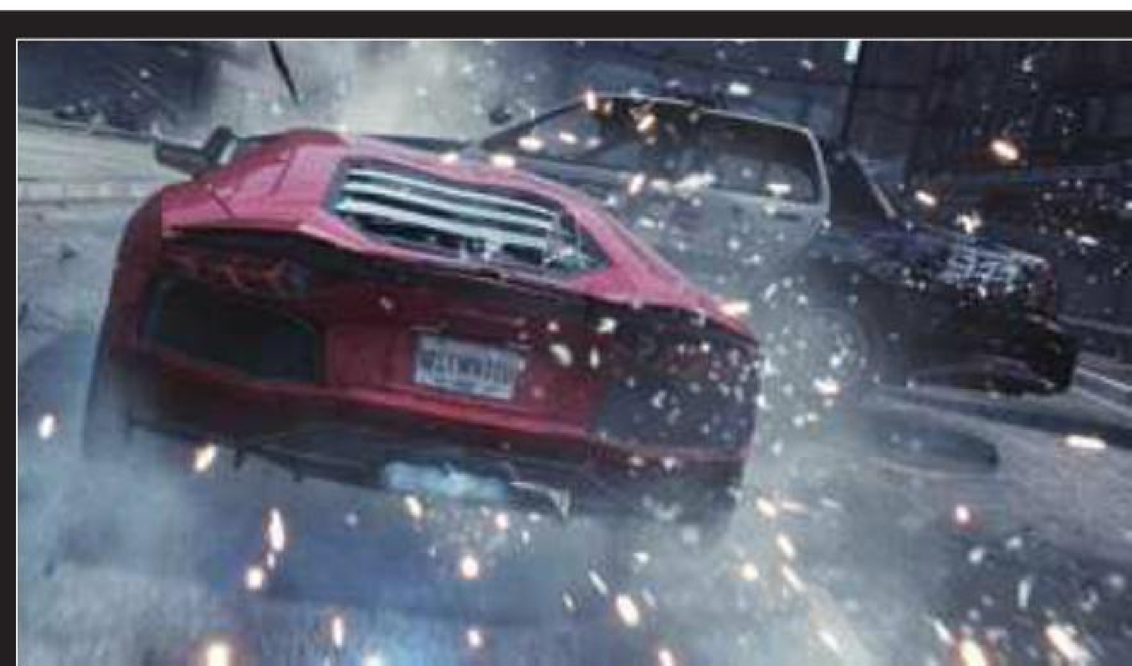
游戏中的舞台天堂城如今更加帅气,这里是虚构的美国费尔黑文(Fairhaven),在使用慢动作takedowns穿梭在100英里的道路和斜坡时,我们可以看到土路、工业地段,海港区,市区等。

在单人模式中,玩家在与CPU的竞速中,警方会来追逐,游戏拥有升级系统,利用花费来将车子升级后,更有利于取得游戏中的挑战成就,使用升级后的车辆,让身后的警车望尘莫及吧。本作将更加强化多人模式的内容,在多人游戏中,多名玩家们处在费尔黑文中的大舞台,其中会无缝发生各种事件,玩家必须在互相搅局的情况下获得胜利,形式有些类似《荒野大救赎》的多人模式,不过对于赛车游戏来说,这是不错的卖点。

游戏的解锁系统让这款赛车游戏更像是时下流行的打枪游戏,游戏的制作人Sullivan表示:“在制作游戏时,我们玩了许多《COD》和《战地》,从中吸取了不少的灵感用到了这款赛车游戏当中。”比如玩家在游戏中需要获得足够的“速度点数”才能解锁新的车辆,这与《COD》只有通过升级后才能使用新武器的道理是一样的,不知本作会不会同样有转职系统。

本作预订今年10月30日在北美登陆,在枪战大作云集的年末战场上,别忘了还有这么一款值得一玩的赛车游戏。 [文:华尔兹]


▲撞碎障碍物飞出的画面,颇有些好莱坞追车戏的感觉。


▲本作加强撞击视觉效果。



▲与警察的速度较量是游戏最常上演的场面。

美版 新作短波 No.2

星球大战 1313

多机种 动作射击 ■Star Wars: 1313 ■LucasArts ■对应机种为PS3、X360 ■发售日未定

[文:华尔兹]



星球大战1313在上次E3上登场,这个惊艳的亮相给了所有星战迷或观者留下太多的震撼感,从画面表现以及气势塑造方面来看,本作绝对会是一款最棒的星球大战游戏。不过更重要的是,这款游戏将由卢卡斯内部工作室共同打造,光与魔法,未来感的工业科技正是星球大战中最原生且最重要的内容,同时对于铁杆粉丝来说还原这些内容是最具吸引力的。国外媒体在经过对本作的观察后,总结出了本作4个值得我们关注的理由。

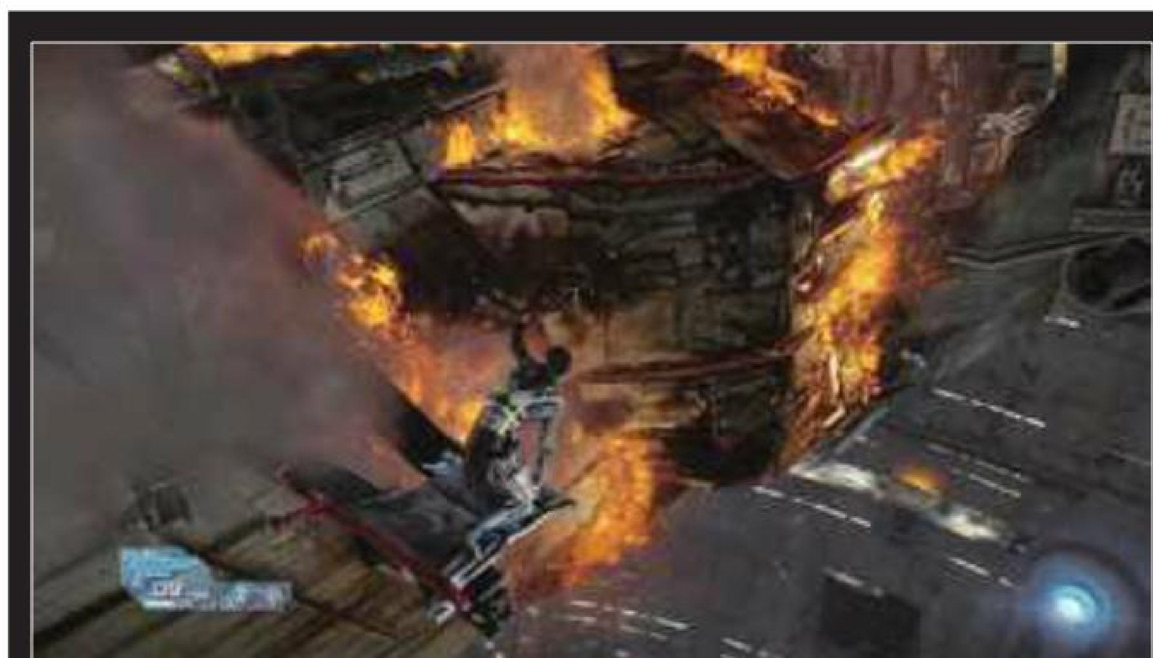
原生:如果你看过放出的游戏设定图片,那么你可能已经知道,《1313》中出现了不少大家曾经熟悉的元素,原来“三部曲”时代的钛战机和帝国都出现在其中。但是,即使没有这些设定图,《1313》的年代感也很明显,宣传片中的服装和船舶设计都是很容易让人想起了同一时期的电影,还原度与怀旧度都颇具原生态的魅力。

告别绝地:绝地在星球大战中几乎是一种无处不在的角色,可以说星战中最常见也是最具代表的角色之一。不过太多的游戏过度地专注他们之间的斗争,玩家每次都作为其中的部队挥舞光剑,相信久而久之多少有些审美疲劳。本作中玩家不再使用绝地,取而代之的是扮演一名赏金猎人,利用人类的科技来战斗。

1313:“Coruscant”星球是《1313》的背景设定舞台,而“1313”正是关押囚犯监狱的名字。在这座星球上共有5000个层级,“1313”指的正是第1313层。在这里发生的故事将会出人意料的黑暗,这个地方没有部队,没有绝地,只有最危险最狡诈的敌人。

赏金猎人:火焰喷射器、喷气背包、抓升钩,这些很酷的玩意都是赏金猎人必备的装备道具。如此丰富的道具意味着玩家在游戏中可玩内容的丰富度,我们不用再使用光剑挥来挥去。

游戏目前未确定发售日,不过面对这款目前声光表现最好,并且还原度最高的星球大战,各位还在等什么呢?


▲游戏中颇多险象环生的场面,算是最近流行的互动元素。


▲游戏一改传统,变为一款第三人称动作射击游戏。


▲从游戏中的服装中我们可以看到最为原生态的三部曲元素。

PlayStation®
游戏专页

大热作品《Mass Effect™ 3》(质量效应 ™3)已经推出了下载版。它总结了《Mass Effect™》三部曲的故事，并进一步改良了战斗系统，继续送上惊心动魄的动作场面！您做的每个决定，都可能造成破坏性的严重后果。本作提供更多在战场上移动、瞬间混战杀敌、更多传统手榴弹、甚至还有更佳的人工智能等选择。而且 PS Store 内现有多款《Mass Effect™3》的追加，两者结合，拯救银河应该无难度。

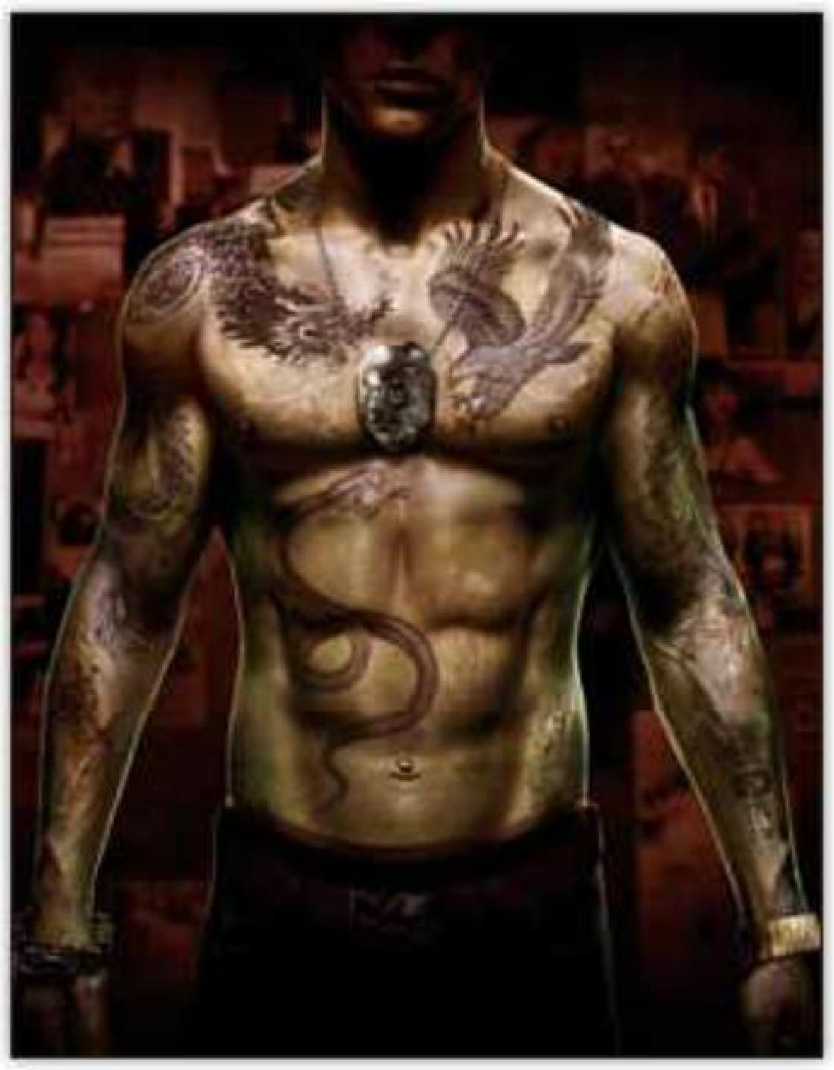
PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

"PS电玩大本营"新浪微博
http://weibo.com/PSasia
"PS电玩大本营"腾讯微博
http://t.qq.com/PlayStation

《SLEEPING DOGS》香港限定版送4款追加内容

PS3 游戏《SLEEPING DOGS》(本刊译名《无间龙头》)将于 8 月 14 日推出，游戏由场景至配音都充满香港元素，最近 Sony Computer Entertainment Hong Kong Limited 更宣布同日限量发售香港限定版游戏，随碟附送 4 款追加内容 (DLC)，





当中包括香港独家的《深入调查间谍套装》(Deep Undercover Pack)，内含隐藏警车、隐藏无线电及警察便服套装。其他 3 款 DLC 包括武术套装 (Martial Arts Pack)、警察保护套装 (Police Protection Pack) 及 GSP 套装 (GSP Pack)，到香港旅游，选购一只香港独有的版本回家，也是一个不错的手信吧！各 DLC 详细内容可以浏览 PlayStation 官网：http://asia.playstation.com

两款PS Vita中文化游戏8月16日发售





不久前收到消息，PS Vita 游戏《仙境传说 奥德赛 (Ragnarok Odyssey)》及《女神异闻录 4 黄金版 (Persona 4 The GOLDEN)》将会推出中文版，发售日期确定为 8 月 16 日，当下确有种千呼万唤始出来的感觉。

为庆祝这两款中文化游戏的发售，SCEH 提供了很多限量初回特典给大家。首先，凡于香港 PlayStation®Platinum Shop 购买《Persona 4 The GOLDEN》，将有机会获得《女神异闻录 4 黄金版》限量主机包及 PS Vita 专用保护贴。

而购买《Ragnarok Odyssey》的玩家则有机会获得附有《Ragnarok Odyssey》游戏标题 Logo 的限量主机包《Trooper Pack for PlayStation®Vita》。此外，还将会随初回特典，限量赠送游戏音乐的原声大碟《Ragnarok Odyssey Original Soundtrack》及可于游戏中使用的衣服"神枪手"的下载序号，此件衣服同时也装备了能大幅增加 HP 与 AP 的"神枪手卡片"，新手玩家肯定不能错过这个好机会！另外，在发售的两个月内，于 PlayStation®Store 购买《Ragnarok Odyssey (仙境传说 奥德赛)》中英文合版的下载版，即可获得可于游戏中使用的衣服"跆拳少年"的下载序号，此件衣服与"神枪手"不同，乃装备了能大幅提升攻击力与防御力的"跆拳少年卡片"！初回特典如此吸引，你又怎可错过？

一次性体验作曲与游戏 跨平台音乐旅程

没想过你也可当个作曲家吧？在 PSN 独家新游戏《Sound Shapes》(本刊译名《声与形》)中你可一次享受打机和玩音乐的乐趣，在经典的 2D 平台游戏中踏上独一无二的音乐之旅。你的 PS3™ 或 PS Vita 会摇身一变成为结他、钢琴或鼓等乐器，让你创作和上载音乐关卡，将其他玩家带进你的音乐



世界！本作的艺术设计由 Capy、Colin Mancer、PixelJam、Pyramid Attack 及 Superbrothers 等工作室操刀，营造色彩缤纷、惹人喜爱的动画风世界。PS3™ 及 PS Vita 版本均有跨平台游玩功能，所以你可以安坐家中或在任何地方将你的灵感变成乐韵！而最精彩的还是一个价钱便可购买两个版本！

Sound Shapes 制品版

游戏平台：PS Vita/PS3 | 发售日期：热卖中
下载平台：PlayStation®Store
价格：HK$116 | 使用语言：中英韩文

加入敢死队 在PS3上浴血奋战



《The Expendables(敢死队)》载誉归来！

这部电影作品除了将会在今年夏天推出续集外，8 月 2 日亦推出 PS3 游戏《The Expendables 2 Videogame》来让大家一起投入任务！你可以扮演史泰龙、李连杰等戏中的角色 (Barney、Gunner、Caesar 和 Yin Yang)，再与 3 名队友在协力游玩中组队，拯救一名身价极高、被绑架的中国亿万富翁，体验激烈的枪战、大爆炸和无间断的抗战。

本作备有近摄动态相机，拍摄每一个战士的华丽招式，再加上充满异国风情的电影场景，令你一瞬感到错愕，怀疑自己正在看也正在"演"电影！

The Expendable 2 Video Game 制品版

推出日期：热卖中 | 下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS3™ | 使用语言：英文 | 价格：HK$80

逃走计划继续进行！



《Escape Plan》(本刊译名《逃脱计划》)里面的瘦黑和胖黑的目标依然是逃走！自 6 月从疯人院逃走成功后，今次要从地下铁里逃出生天！究竟瘦黑和胖黑能否成功逃走？那便要看看你的身手了。

注意！推出首两星期 (8 月 7 日 ~20 日) 还会以优惠价——HK$15 发售 (原价 HK$39)！

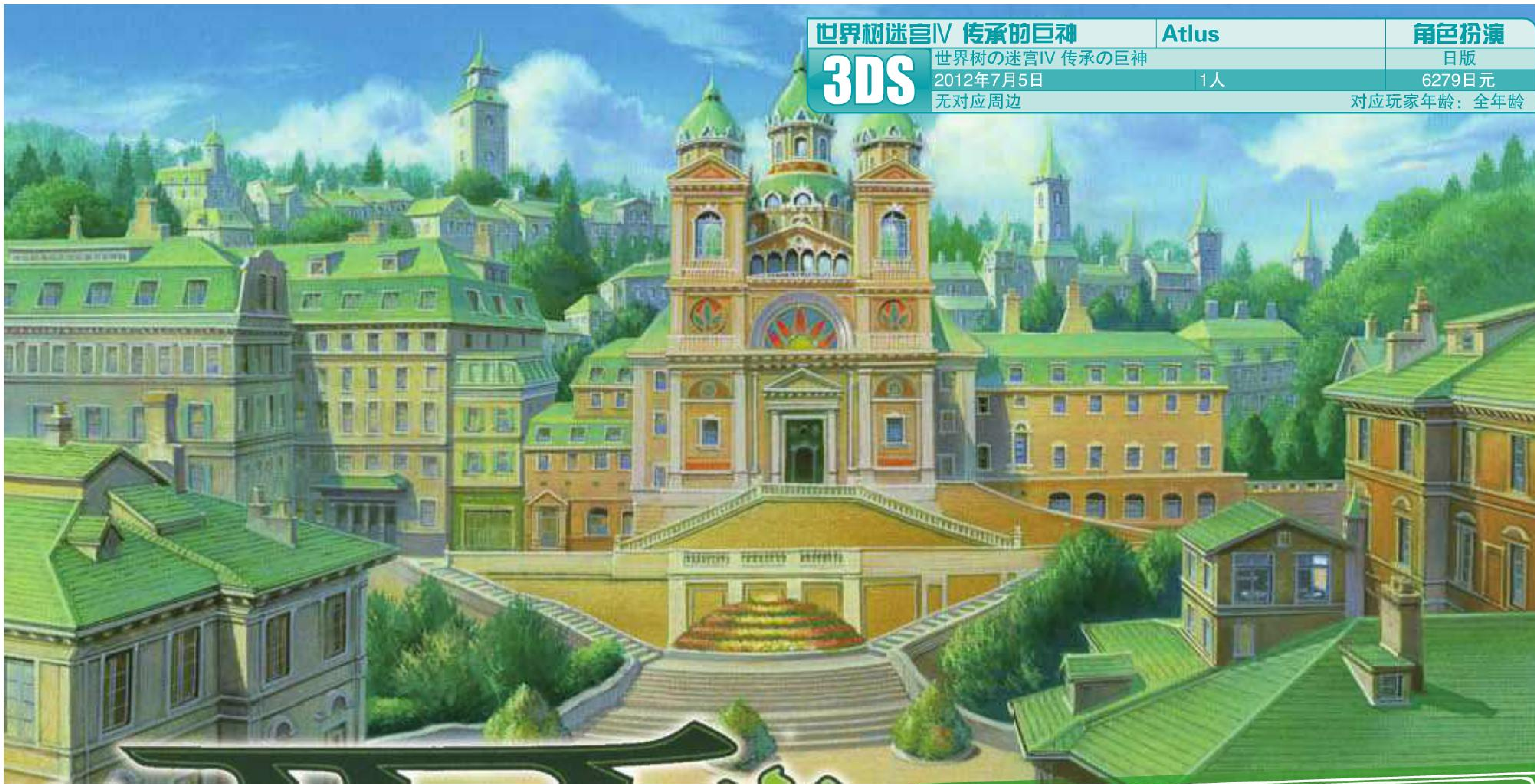
Escape Plan™ The Underground

推出日期：热卖中 | 下载平台：PlayStation®Store
游戏平台：PS Vita | 使用语言：中英韩文 | 价格：HK$39



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS","PlayStation","ΔOX□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"Ṡ" is a registered trademark of Sony Corporation.



世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神		Atlus	角色扮演
3DS	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神		日版
	2012年7月5日	1人	6279日元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

世界樹の迷宮Ⅳ 伝承の巨神

在 NDS 平台上作为角色扮演游戏中坚品牌，《世界树迷宫》系列”一直有着固定的死忠群体，本次新作登陆 3DS 平台，也算是顺利地完成了更新换代，踏入了掌机新时代。全面加强的战斗画面，获得具体形象的 F·O·E，三种类型的地图和更为富有策略性的职业技能树设计都让本作的面貌为之一新。如果你已经在 NDS 上体验过本系列的魅力，那本作绝对是你不可错过的佳作，而如果你还没有接触过本系列，加入了轻松难度的本作绝对是最佳入门之选，一起来参与到探索前往世界树之路的迷宫之旅中吧。

文 苍穹
编 稀饭
美编 心の永恒

系统详解

操作列表	
按键	功能
十字键↑/↓	前进 / 后退
十字键←/→	左转 / 右转
滑杆	移动视角 / 移动地图视角
L/R	左 / 右横移

操作列表	
按键	功能
A	调查 / 决定
B	取消
X	地图放大 / 缩小
Y	打开菜单

达尔西斯（タルシス）镇设施功能一览

セフリムの宿：玩家可以在宿屋进行住宿（可选择起床时间为 AM7 点或 PM7 点）、治疗石化或战斗不能的角色、寄存装备道具和储存游戏进度。住宿的金额与队中的最高等级有关，而与总人数无关。另外由于玩家所能持有的道具上限为 60 个，不需要但又不舍得卖掉的道具一定要尽早寄存，不然中后期在迷宫中刷素材时身上很快就会装满，宿屋的寄存上限则会随着支线委托的完成而扩充。

ベルンド工房：商店中可以买卖装备道具和锻冶武器。《世界树迷宫》系列”的一大特征是玩家需要先卖出相应的素材，之后新商品才会在店里出售，因此想要购入高质量的装备，就要积极地击杀敌人刷取掉落素材，以及在迷宫中的采集点进行采集。想用“锻冶”对武器进行强化，首先得收集特殊的锤子（**ハンマー**），惟有攻击力数值右侧有空格的武器才允许锻冶。玩家可以给武器附加属性或异常状态等特效，武器所带空格的数量越多，所能加成的特效数量就越多，效果亦越强。需要注意的是，锻冶虽然不用花钱，但也是要消耗素材的。



踊る孔雀亭：酒馆的主要职能是接受和报告支线委托，“收集情报”的意义在本作中有所弱化，若持有修行道具，与特定 NPC 对话则能进行修行。虽然无视支线委托照样可以通关，但如能完成委托的话不但能够获得道具奖励，更有丰厚的经验值回馈，建议玩家尽早完成。

冒険者ギルド：公会中可以进行冒险者登录（即角色作成）、冒险者管理、队伍编成和副职业习得。其中管理又细分为 4 个小项，30 级以上的角色可以选择“引退”，新来的同伴在初期技能点和基础能力上会得到加成，引退角色的等级越高加成就越多；“休养”后的角色等级下降 2 级（副职业也会解除），而技能点会全部重置，当玩家不满意角色的技能成长时可以凭此重新配点；抹消和名字变更很好理解，但要注意抹消的角色装备品也



©Index Corporation 2007,2012 Produced by ATLUS

会一并消除，记得要提前卸下来。

カーゴ交易场：交易场主要是让玩家利用邂逅通信功能和QR码的场所。发生邂逅通信后玩家间就能相互交换公会卡，本作中公会卡的意义不仅仅是收集，更可以将其他玩家培养的角色招入麾下，或获得他们的秘宝，不过其角色等级不能高于我方队中的最高等级。另外本作支持玩家把自己的公会卡作成QR码，生成BMP格式文件储存到SD卡中，如此一来纵使与远方的同伴不能进行邂逅通信，也能通过读取QR码的形式进行交流。选择“QRコードの读込み”就能通过3DS的外置摄像头识别QR码，进而获得追加的公会卡、道具甚至是委托。

マルク统治院：向领主接受和报告主线任务，与游戏的主线剧情息息相关。

街门：离开城镇，可以选择乘坐热气球飞往大地、小迷宫或是直接利用已经激活的树海磁轴进入迷宫。

菜单功能一览



平时按下Y键即可调出菜单，各个项目的功能在下面会逐一介绍。另外在菜单界面下再次按Y键能进入OPTION，除了调节音量大小，文字、战斗快慢等外，还可以调整游戏难度。乘坐热气球或在迷宫中探索时，打开菜单并按下Start键可以中断游戏，中断存档在下次读取后便自动消失。

ITEM：使用或舍弃当前持有的道具，道具装备和素材都归类在“**アイテム**”下的，上限为60个，主线相关的重要道具和爆发技的技能书等则归类在“**キ－アイテム**”，并不会占用容量。

SKILL：使用当前已习得的技能，惟有“探索”和“回复”类技能才能在非战斗状态下使用。

STATUS：查看角色的状态，各项英文表示的能力依次为：体力（HP）即生命值，为0后角色陷入战斗不能状态；技力（TP），使用大部分技能都需要消耗；腕力（STR）影响物理攻击力；技术（TEC）影响印术、回复等一部分特技的威力以及属性防御力；耐力（VIT）影响物理防御力；敏捷（AGI）影响战斗中的行动顺序、攻击命中率以及回避率；幸运（LUC）影响封印、异常状态的附加几率、回避率以及逃跑的成功率。

EQUIP：变更装备，角色的攻击力和防御力除了受STR与VIT的影响外，还与身上的装备息息相关。

CUSTOM：“**スキル**”为消耗技能点让角色习得技能，“**バースト**”为装备队伍的爆发技，惟有装备中的爆发技才能在战斗中使用，完成特定的支线委托后前往冒险者公会还能够扩充爆发技的装备槽。

PARTY：队伍编成，更换队中角色的前后列站位。

BOOK：查看支线委托（**クエスト**）、主线任务（**ミッション**）、公会卡片（**ギルド－カード**）以及怪物图鉴、道具辞典、秘宝辞典。

热气球模式



热气球模式是本作的新增内容，相比前作的航海模式更加自由，且与主线息息相关，玩家想要探索新迷宫就必须先乘坐热气球在大地上找到迷宫的入口。乘坐热气球时操作与迷宫中基本相同，时间经过的规则也一样，惟一的区别在B键追加了一些功能：B+↑/↓可以令热气球的飞行高度上升/下降，热气球模式中分为低空、高空和超高空3种高度，后两者需要主线发展到一定阶段、热气球强化后才能到达；B+←为使用热气球的工具类装备；B+→为打开食材菜单，之后可以选择“料理”、“降下”或“射出”。

如果玩家的热气球在没有装备“**岚除けの护り像**”的情况下触碰到龙卷风，则会被强制送回根据地，收集到的食材全部丢失、且队伍全员的HP降到最低（第4大地上的帝国飞艇也具有与龙卷风相同的效果）。大地上有时还会出现三条巨龙，它们的覆盖范围极大，无论玩家的热气球处于哪个高度，只要进入其范围就会被强制送回根据地且食材全部丢失。三龙在飞行时还会掉落结晶，不但可以卖钱，制作成料理后的效果也非常好。



大地上还有NPC的热气球，分别是城塞骑士·姬露约内（**キルヨネン**）和舞者·维拉芙（**ウィラフ**），玩家在与她们对话后能够得知其所需的食材，在3天内找来相应的食材就能得到道具、饰品甚至是热气球装备作为谢礼。如果玩家发现NPC的热气球在地图上停止不动，这就表示她们正受到怪物的攻击，此时上前援助的话战斗结束时同样可以得到谢礼。





热气球装备一览

除了主线相关的热气球装备外，大部分装备都是通过与NPC交流后（交换道具或战斗援助）得到的，可以事先存档方便S/L。值得一提的是，在热气球装备着“**ダウジングロッド**”的情况下到达特定点位后会出现提示，此时玩家按B键即可找寻隐藏在地图中的秘宝。热气球装备的效果和入手方法参看下表。

名称	效果	取得方法
珍兽の角笛	兽类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
金色の风见鸡	鸟类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
黄金の鱼船旗	鱼类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼
收获祭の御守	野菜类供应点变得金色稀有化	热气球NPC的谢礼

名称	效果	取得方法
兽猎教本	兽类供应点得到的食材增加	热气球 NPC 的谢礼
野鸟图鉴	鸟类供应点得到的食材增加	热气球 NPC 的谢礼
钓技百科事典	鱼类供应点得到的食材增加	热气球 NPC 的谢礼
野菜大全	野菜类供应点得到的食材增加	热气球 NPC 的谢礼
食材用カタパルト	食材可以投掷到前方 1 格	在统治院获得热气球的同时得到
改良型カタパルト	食材可以投掷到前方 2 格	热气球 NPC 的谢礼
风乘りの号钟	不受气流的影响	通关后得到
岚除けの护り像	不受龙卷风的影响	在"金刚兽ノ岩窟"击倒兽人武士后,在冒险者公会得到
携带磁轴	在地上设置磁轴，下次可以以此作为热气球的出发点	热气球 NPC 的谢礼
ダウジングロッド	可以获得隐藏的秘宝	获得热气球后在交易场得到
倍速巡航推进器	一次可以移动 2 格	进入"木偶ノ文库"迷宫的前提下,与两位热气球 NPC 的交往较多时自动在达尔西斯得到

食材简介

大地上有大量的供应点,供应点分为兽类、鸟类、鱼类和野菜类 4 种,每个大地的每类供应点都有机会得到 3 种食材(金色供应点得到稀有食材的几率更高)。食材可以用于制作料理,暂时提升我方全队的能力,或是作为诱饵投掷出去,吸引 F·O·E 的注意。标注"有毒"的食材需要等队中的医术师习得"危险素材の知识"后才能食用,不过若是投掷给 FOE 则能令其中毒。每个大地都还有两种特殊食材,一为在热气球能够到达超高空后才能发现的供应点调查,另一种则是在通关后得到"风乘りの号钟"后才能到达的区域的供应点获得。注意料理的效果会覆盖,即每次只能接受一种加成效果。

战斗系统



《世界树迷宫》的战斗是 RPG 标准的回合制，敌我双方全部单位行动 1 次后经过 1 回合。要提醒的是如果周围有警觉状态的 F·O·E，它们在战斗中也会不断靠近玩家，直至乱入到战斗中，前期队伍实力不强时要尽量避免这种情况。本作中敌我双方都分为前、后两列站位，我方前列的角色更容易受到敌人的攻击，反之，后列角色被攻击的几率相对较低。使用"MOVE"指令可以随时改变阵型，且不会消耗角色的行动次数的。另外在战斗菜单按下 Y 键是查看我方全员状态、L 键是全队自动攻击，R 键则为调出怪物图鉴查看敌人资料。

攻击属性与范围

游戏中的攻击分为物理和属性两大类，物理攻击又细分为斩、突、坏,属性攻击细分为炎、冰、雷,另外还有特殊的无属性。怪物图鉴中可以查看到敌人对于斩、突、坏、炎、冰、雷的耐性情况，针对其弱点进攻才能有效地造成伤害，部分特殊素材也需要使用特定的攻击方式才会掉落。



除了属性之外，攻击还有范围之分，"近接"型不能间隔两列攻击目标，即我方后列角色无法对敌方后列单位使用近接攻击，而且近接型在隔列攻击时的伤害值有所削减；"远隔"型攻击可以瞄准到任意的敌方单位，且不会因为站位而有威力上的削减；"扩散"型攻击在命中目标后，伤害还会波及到其左右两侧的单位，不过伤害值有所削减；"贯通"型能够同时攻击到前后两列位于一排上的敌人，但对后列单位的伤害值有所削减；至于"一列"为攻击敌方前列或后列的全部敌人，"全体"则为攻击全体敌人，很好理解。



封印与异常状态	
封印名称	**封印效果**
头封	无法使用回复术和印术等头部特技，且属性攻击力下降
腕封	无法使用挥动武器等腕部特技，且物理攻击力下降
脚封	无法使用舞蹈等脚部特技，回避率为 0 且无法逃走
异常状态名称	**异常状态效果**
战斗不能	HP 降为 0，无法再行动
即死	无视 HP 残余情况直接被击杀
石化	无法行动，但石化状态下全属性耐性会上升
睡眠	无法行动，受到的伤害增加，被攻击后就会醒来
诅咒	攻击对方时会受到伤害值 50% 的反噬
中毒	每回合结束时受到一定的伤害，且会被毒死
混乱	不受指令控制，对敌我双方进行无差别攻击
麻痹	攻击有 50% 的几率被强制中断，回避率为 0
盲目	命中率和回避率大幅降低
击晕	该回合的行动被强制中断

注：一旦我方全员陷入战斗不能或石化状态便宣告 Game Over，除了这两种状态外，其他封印或异常状态在战斗结束时会自动解除，战斗中也有一定几率会自动解除。

爆发技

当角色在战斗中对敌方造成伤害或受到攻击时,画面右侧的爆发槽就会逐渐累积,每攒满 1 条数字增加 1,最大为 5。消耗爆发槽可以使用玩家事先装备好的爆发技(バ－スト スキル)。爆发技强制在回合最开始发动,且伤害值与发动角色的能力值有关,并受到增益状态影响。想要习得爆发技先得找到对应的奥义书,玩家可以通过主线任务、支线任务和迷宫宝箱来获得。



职业技能

除了初始就开启的 7 个职业外，最后 3 个隐藏职业"阵术师"、"武士"和"帝国骑士"需要等主线剧情发展到相应的阶段后才能解锁。与 3 代相同，本作也存在副职业系统，角色可以装备副职业的武器、习得其特技，不过副职业的技能最大等级全部会减少一半，原本最大等级为 1 的诸如职业固有技、空中技都将无法习得。玩家在最初作成角色时能得到 3 点技能点，角色习得副职业后还有额外的 5 点，此外想要得到技能点，就只能通过积累经验值提升等级，每升 1 级增加 1 点。



文 华尔兹　协力 Lost No’ Answer　美编 NINA



无间的警察，黑道的龙头

主线通关时间12小时左右

无间龙头	Square Enix		动作冒险
多机种	Sleeping Dogs		美版
	2012年8月14日	1人	59.99美元
	对应机种为X360、PS3		对应玩家年龄：17岁以上玩家

起初以为是款单纯融入了中国风的沙箱，等到实际玩了以后才发现这游戏实在是太棒了。游戏几乎每打一段时间都会有新的惊喜，经常搞得我这段时间废寝忘食，让我感觉等待《GTA V》的日子也不是那么难熬嘛。可惜游戏发售到截稿时间比较紧，连夜赶制了这份剧情攻略，下期会为大家献上更具体的支线任务以及研究部分，各位等着我全成就的好消息吧。

系统说明

基本操作

PS3/X360	作用
左摇杆/左摇杆	移动
右摇杆/右摇杆	转动视角
L3/LS	选择/切换任务路线
△/Y	进入/劫持车辆，对话
×/A	滑行/攀爬（障碍物前），长按为奔跑
十字键↑/十字键↑	使用电话
SELECT/BACK	打开地图
START/START	主菜单

战斗操作

PS3/X360	作用
左摇杆/左摇杆	移动
右摇杆/右摇杆	切换目标（锁定目标时）
L2/LT	锁定目标
R2/RT	投掷武器（手持武器且锁定目标时），贴身摔（抓取时）
R1/RB	长按拾取武器
△/Y	反击（手持道具时只进行躲闪）
○/B	抓取敌人/利用环境（抓取时）
□/X	轻拳，长按为重拳或者高踢
×/A	长按奔跑
↓/↓	长按丢弃武器



枪械操作

PS3/X360	作用
L1/LT	瞄准
R1/RT	射击
L2/LB	进入/离开掩体
R2/RB	装弹
↓/↓	拔枪/收枪

载具操作

PS3/X360	作用
L2/LT	刹车/倒车
R2/RT	油门
L1/LB	长按瞄准
R1/RB	射击
L3/LS	选择/切换任务路线
R3/RS	鸣笛
△/Y	离开载具
○/B	手刹，长按为漂移
□/X	撞击
×/A	长按保持跳车的姿势
⟵⟶/⟵⟶	切换电台，长按为调节音量

战斗说明

肉搏战斗系统

如果在游戏初期的肉搏中一味猛攻，那么很快就会体验到猛虎架不住群狼的滋味，所以无论是在发动连续技的过程中或是抓取敌人的状态下，都要注意及时进行反击（敌人身体呈红色时按Y），游戏的反技判定不如蝙蝠侠，在摆出动作后有很大的硬直，不过却可以在攻击中随时插动，掌握这一点会使战斗难度大大下降；游戏的核心是利用场景中的各种环境，抓取敌人后按住A（×）将其拖至电话亭、音响、垃圾箱等红色环境前可以直接将他们一击必杀，



战斗思路便是先用环境杀敌，然后解决剩下的；按住RB（R1）拾取敌人掉落或地上的物品可以对防御频率很高的敌人发动更有效的攻击，不过此时按Y（△）只能进行躲闪，没有反击效果；后期将雕像还给拳馆，逐步习得新的招式可以让战斗如鱼得水。

©2012 Square Enix, Ltd. All Rights reserved.

基础连续技

PS3/X360	作用
□→长按□/X→长按X	扫堂腿
□→□→长按□/X→X→长按X	勾拳（抓取时）
□→□→长按□/X→X→长按X	撞膝
□→□→□→长按□/X→X→X→长按X	侧踢
□→□→□→□→长按□/X→X→X→X→长按X	飞踢



敌人类型

游戏中除了小弟级别敌人外还有其他四种类型的对手，下面就带大家了解一下不同对手的特点。

Striker:比小弟能力稍强一些，所有类型的攻击对其依然有效。

Armed Thug（持械敌人）：不要对其使用蓄力时间较长的攻击，采用轻拳连击和反击的攻击方式最为稳妥。

Brawler（双臂交叉图案）：攻击伤害较高，同时又能招架得住几乎所有连击技能；弱点是无法防御抓取，利用勾拳或者贴身摔可以轻松将其战胜。

Grappler（摔跤图案）：玩家既不能对Grappler的抱摔动作发动默认反击，也不能对其进行抓取，当被敌人抱住时注意使用QTE进行挣脱和反击；Grappler的弱点是无法防御抓取外的任何攻击，多使用蓄力的连续技可以对其造成不小伤害。

枪械战斗系统

本作的枪战与大部分第三人称射击游戏类似，进入枪战就会变成晕血系统，一段时间不挨打体力会自动回复。游戏增加了跨越掩体射击的系统，跨越掩体后会进入类似子弹时间的慢动作效果，玩家在此状态下可以更容易杀敌，算是本作枪战的精髓，玩家需要好好利用这一点。此外游戏大部分情况下是从空手状态下进入枪战的，所以首先要做的就是夺取敌人手中的武器，按B(○)用投技直接抢夺，或者跨越掩体后将对方扑倒都可以拿到武器，玩家在没子弹的时候也不妨尝试一下。

黄槽

无论是肉搏还是枪战，玩家在战斗中有好的表现都会增加黄槽。黄槽满后可以徐徐恢复沈伟的体力，是比较重要的系统。肉搏战需要玩家多变化不同的动作，战斗越华丽流畅，获得的黄槽越多，多使用环境杀可以有效的增加黄槽。

任务相关



游戏中绿色代表主线任务，蓝色的代表警察任务，其他都属于支线。不少情况下需要玩家先完成警察任务才会继续出现主线任务。玩家可以在大地图上对指定地点按A（×）标注，系统就会给出最佳到达路线，这是现在沙箱游戏的必备要素了。

TIPS 如果玩家主机里有《正当防卫》的存档，在游戏中就能获得该游戏主角的服装。

主线剧情攻略

“各单位注意，目标携带刀具从南边出现。”

“放轻松，老朋友，别忘了我们是一起的。”沈伟正在与同伙交货当中，不过这次交易早就已经在警察的监控当中，突然出现的巡查人员搅乱了这次交易，沈伟的同伙居然挥起菜刀将巡查人员活活砍死，此行为激怒了一旁观察的警方，大部分警方集体出动要将众人抓捕归案。

开始是普通的奔跑教程，玩家需要按住A（×）快速奔跑的同时别忘了按下A（×）键来跨越障碍物以及推开门。一路狂奔后沈伟最终还是被警方逮捕，紧接着就是TVB中最常听到的台词：“你有权发言，但你所说的每一句话都会成为呈堂证供……”

画面切换到监狱

“真不敢相信，你怎么会在这里，你怎么回来了？”

沈伟在监狱里遇到了他的老朋友马龙，马龙为在这里遇到15年未见的老朋友显得很开心。

“所以，你是被美国驱逐出境的？”沈伟在与马龙的攀谈中除了聊了聊一些以往的旧事外，还提到了温斯顿，

“你还记的温斯顿么？我现在跟着他混。”马龙说道。

沈伟顺便还向马龙打听了Sun on yee中Red pole的事情，马龙说Dogeyes和温斯顿都是Red pole之一，Dogeyes这个混蛋是温斯顿的死敌，双方正在不停地在斗争中，并透露Dogeyes曾经和沈伟的妹妹在一起过。之后沈伟表示想投靠温斯顿，马龙义不容辞的答应了。

“我会让他们觉得对你不利的证据并未出现。”在审问室中，Pandreaw警督道出了沈伟作为卧底的真实身份。

“我见到了马龙，我加入了他们。”

“干的好，利用他接近温斯顿朱，做点什么。”通过马龙接近温斯顿正是Pandreaw警督交给沈伟的计划之一。

“Raymond将会是你今后的领导，有任何事都要报告给他。”

“听着Raymond，你叫Raymond对吧？我和他们从小一起长大，我知道他们是什么样的人。”

对于沈伟的怒斥，Raymond表示要抓到Red Poles就必须接近温斯顿，这也使得两人的矛盾一开始就激化。沈伟走后，Raymind表达了对沈伟能力的不信任，认为他不可能融入这些帮派当中。而Pandreaw坚持认为，沈伟就是卧底行动的最佳人选。

出狱过后，沈伟跟着马龙去见温斯顿，途中马龙在去见心仪的妹子时遇到了找茬的混混，沈伟只好拳脚相助。这里是游戏战斗的教学关卡，在熟悉了按住X（□）的重攻击系统后，玩家便可将剩下的敌人打倒，之后还会有摔投的教学，按B（○）将敌人抓住后可以按X（□）给予痛击，按RT（R2）猛摔在地，或者按住A（×）奔跑将敌人砸向场景角落，最后一个出来的敌人，玩家需要抓着他撞向柜台前的红色区域对其使用环境终结一击。

在门口，温斯顿的手下Conroy将沈伟拦了下来。

“这是沈伟，我之前和你提过他的，还记得吗？他不是什么外人，他和我们一起长大”马龙不停解释道。

“我怎么不记得你？”远处坐着满是纹身的金发男人发话了，看来他就是温斯顿朱。

“等等，我想起来了，你有个妹妹对吗？”温斯顿想起了小时候的沈伟以及他的妹妹。

在问到其妹妹的事时，沈伟表示她已经死了。

“Conroy，你不是要去市场吗？不妨带上沈伟吧。”

跟着Conroy前往小巷子里，Conroy明显对沈伟看不顺眼，并且想用拳脚对沈伟进行“考验”。这里主要是截击对方攻击的教学，在敌人呈红色状态下按Y（△）即可反击，与《阿克汉姆》系列”如出一辙。

战斗结束后，温斯顿出现阻止了这场斗殴，接着之前提到的Dogeyes出现，叫这家伙是混蛋已经便宜他了，Dogeyes话语中不停透露着对沈伟妹妹的侮辱，而这家伙现在正在与温斯顿抢夺夜市的地盘，温斯顿在向他们予以警告之后，派马龙和沈伟去夜市告诉大家自己才是这里的老大而不是DOG EYES。

跟着马龙去夜市收取保护费，第一个家伙显然很爽快的答应了。另外几个已经被Dogeyes安排好了打手，将那些打手放倒，告诉他们谁才是老大吧。之后去随便换件衣服。在路口遇到了Conroy，他表示了对沈伟的极其不信任……



Night Market Chase



接下来将午饭送到餐厅，面子任务做完后，就可以去见温斯顿了。他提到有个叫 MING 的和他有毒品生意上的来往，

“这个礼拜我让马龙去谈生意，对方居然叫我的人滚蛋，这家伙现在是 Dogeyes 的朋友。”

温斯顿怒斥着自己的不满，并且叫沈伟去给 MING 一点颜色瞧瞧。

前往小摊点打探明的下落，之后找到 MING 后会上演一场追逐战，追至角落会有战斗。第一场注意最后要把一个敌人用环境终结技撞向垃圾箱内才能继续追逐 MING。最后与 MING 的战斗中需要优先消灭其他混混，这里有诸多环境终结技可以使用，MING 比较喜欢使用防御，多用反技来解决他吧。

战斗结束后沈伟警告了 MING 温斯顿才是这里的老大，尽管 Ming 对 Dogeyes 有所顾虑，最后还是答应了。不过最后沈伟又被警察抓了个正着。

这次他在警署中遇到了藤探员，藤表示沈伟在旧金山有过多次被捕记录，并且是有组织犯罪，看来藤目前还不知道沈伟的特殊身份，直到 Pandrew 出现，他让藤放了沈伟，并道出了沈伟是卧底的真相。和其他警察不同，藤希望可以帮助沈伟不再做这份危险的工作，不过 Pandrew 依然坚持自己的想法，并告诉沈伟一定要小心再小心，下次可没人会像这样救他出来。

Stick Up And Delivery

醒来之后，先去接绿色的任务。马龙说他有个重要的“财神”要来，Dogeyes 装载着偷走的“大家伙”来了这里。

开车和马龙去仓库，这里会有场战斗，利用环境杀和敌人掉落的武器即可轻松解决。架打完后还有场追逐戏，玩家在驾驶过程中按 X（□）会向前越近一段，可以用来冲撞前面的车辆，沿路出现的车辆都可以用这个办法撞毁，在将指定车辆撞毁后才搞明白，原来马龙口中的“大家伙”不过是为了抢几箱廉价手表，警察出现后我们需要做的不是逃跑，而是将围追的警车撞坏。任务完成后马龙将其中一块手表给了沈伟。

Mini Bus Racket

温斯顿对沈伟上次去夜市受保护费任务完成的很满意，他肯定了沈伟的能力，这次他将勒索巴士的任务交给沈伟，

“你只要选个好的路线，他们便会付钱给你。”温斯顿告诉沈伟向乘客勒索的方法。

先开车前往指定地点，团伙会下去料理对方，前往下一个地点则需要沈伟亲自下去战斗，同样先用环境杀减少敌人数量即可。下一个地点其他人会下去打，而沈伟负责追逐前方的 BUS，在连续撞击玩巴士后还会有大量敌人的车辆出现，同样的方法将他们撞坏即可。完成任务后沈伟在警局与藤接触，这次两人消除了误会，并建立了合作关系。

Poostar Lead 1 Identify Supplier

先去和 MING 对话，之后前往篮球场找到 Popstar，需要他验证 MING 提供的货。他告诉沈伟可以帮忙，不过需要沈伟去逼一个他的欠



债人还债。找到对方后，将这里的一个打手直接推到电话亭里，威胁欠债人还钱。之后将钱交给 Popstar，回来的时候看到了供给 Popstar 货的 SHEN FEN。Popstar 很满意沈伟提供的货，不料话说到一半警察突然出现来搅局，这里需要在警察抓你的瞬间按 A(×)挣脱，随便抢辆车逃跑吧，将追击的警车撞毁即可。最后需要打电话给藤，将 Fang Shen 的事情汇报给藤之后将原料给 MING。

Poostar Lead 2 Take down Popstar's Supplier

这次需要抓到 Fang Shen，先去将这里的几个混混打跑，之后开始对监控装置进行 HACK，HACK 的方法其实很简单，随便输入 4 个不同的数字，红色代表没有这个数字，黄色代表有这个数字，但是位置不对，绿色代表正确的号码，玩家只需要变换黄色数字的顺序以及尝试不同的数字组成号码即可，很简单。比如先输入 0123，如果 2、3 是黄色的，那么就试着将 2、3 变换位置，0、1 是红色的，就试着输入 4、5，不对再输入 6、7，直到成功为止即可。

接着回家开始调查监控录像，选择正确区域后指认那个手持箱子的 Fang Shen 即可让警方将其抓获。

AMANDA

出门不久遇到了 AMY，她表示她想来这里学习中国功夫，需要沈伟帮其带路，先去取车库中的摩托，沈伟顺便介绍这里的几个地方给初来乍到的 AMY。

来到拳馆中，原来这里的师傅在沈伟去美国前就已经是他的老师了，师傅希望沈伟可以教教这里的学生，任务要求玩家按住 LT（L2) 锁定师傅的同时，向其他方向拨左摇杆加攻击键攻击后方的队友。之后是移动攻击的教学，接着需要用 X（□）→按住 X（□）的扫腿来攻击。最后将这里的成员全摆平即可。之后和师傅聊到这里有许多的雕像被偷走了，师傅希望沈伟可以将这些雕像找回来，之后游戏中，玩家每找到一座新的雕像都可以回拳馆来学习新的招式。另外，沈伟以后可以打电话给 AMY 约会了。



CLUB Bam Bam

温斯顿一个叫班尼的手下，如今这家伙居然背叛温斯顿在 CLUB Bam Bam 为 DOG EYES 做事，这让温斯顿大发雷霆，沈伟需要去做些什么。

来到 CLUB Bam Bam 门口，谎报自己是 DOG EYES 的人后便可进入 Club。接着需要前往 VIP 室，搭讪卡拉 OK 的女主人（穿旗袍的妹子）便可进入，顺便还能打探班尼的情报。沈伟还要在这唱首卡拉 OK（卧底的生活真丰富多彩），玩家将光标对准白线即可演唱成功。接着前往 VIP 区域，在这里找到班尼，并且告诉他惹火温斯顿可没什么好下场，班尼听到温斯顿的名字显然吓坏了，接着就是一场一对多的战斗。这场战斗利用鱼缸和音响的环境终结都能重创对手，下去后的战斗建议优先将手持刀具的家伙打倒，拾取刀后解决剩下的。在厕所的战斗使用小便池和马桶都可以很有效的将敌人一击必杀，只是无法对穿西服的敌人施展投技，不妨留在最后解决。抓到班尼后沈伟告诉他温斯顿并不打算杀他，而是让他继续跟随帮派。

夜晚与 Raymond 会面，沈伟有些受不了做卧底的日子，受不了温斯顿与 Dogeyes 之间每天没完没了的争斗，表示想要回去。

“心态对于你现在的身份非常重要，对我对你的工作都非常重要。”

Raymond 表示沈伟责任重大，这是沈伟的职责，也是警察的法则。

“你是警察，而我是卧底警察，这规则就不同了，你 TM 真的关心我的死活吗？我们不一样，你懂了么，说完了？”沈伟愤怒地发泄着自己的不满，

“说完了。”

这次会面使 Raymond 与沈伟之间的矛盾越发激烈。

TIPS 游戏中很多雕像和收藏品需要在主线剧情中进入场景内才能拿到，错过的同学不用担心，在菜单画面选择Social Hub，后再选Missions选项，可以去打已经玩过的关卡。

Popstar Lead 3



先进入装载鸡的车里，在里面等 Popstar 出现，跟着他的车辆一路来到码头，按 A（×）跳到箱子上面后躲在掩体后面，之后调出电话菜单选择 RT（R2）拍照，将他们交货的过程拍下来，下去再拍一张等他们交货完成进入车子即可。来到码头装醉呕吐恶心一下看守，接着爬上一个高处观察另外一宗交货，这里的团伙交货失败后直接把对方给杀了，沈伟必须用手机将左边的犯罪现场拍下来。完成后打电话给藤汇报任务，之后继续开“鸡车”离开，路上还要把条子的车撞坏。

沈伟找到温斯顿。

“你们有闻到什么味道吗？”温斯顿问道，之后他将鼻子凑向沈伟，

“我闻到了，你知道出卖我是什么下场吗？”

“自从你来了之后，我们的人开始接连被捕，温斯顿，我知道是他出卖了 Popstar。”Conroy 向温斯顿表明认为是沈伟背叛了他们，并将其按在了桌子上。

“我让你见 Popstar，如今他却在监狱里。”MING 在一旁直指道。

“是吗？将 Popstar 出卖后谁从中获利最多？他被抓后，你可以接管他所有的货物，没人再会妨碍你，和 DOGEYES 将要接管供给城市的所有货物，Popstar 被抓了，但你依然可以在这里继续交易，所以，是谁将货提供给你的？”沈伟将这件事嫁祸给了 MING，温斯顿用眼望向了 MING，

“你们居然相信这个混蛋？他是个该死的叛徒。”MING 狡辩道。

话音刚落，MING 被温斯顿一枪爆头，之后温斯顿转过身来告诉沈伟，“忠诚是最重要的，你今后负责接管生意上的事……”

Listening In

一觉醒来后 Raymond 要求沈伟去拿指定的包裹，里面是窃听器，他要沈伟装在温斯顿的家里。前往指定地点取得包裹，顺便勾搭了这里的妹子（以后可以和她约会）。不过突然出现的小偷将包抢走了，不得不上演一出追逐场面，追至角落后将对方打倒便能取回包裹。

之后从房顶进入温斯顿的住所，旋转左摇杆将通风口拧开后，通过左右摇杆来寻找正确的频率，玩家只要寻找数值最小的频率即可，全部完成后将盖子装回去。离开的时候还需要将门锁撬开，轻轻向上推右摇杆让指示呈绿色，然后再拨到左边来操作下一个即可。安装窃听器的整个过程有时间限制，一定要快。

ENTERED RACING SCENE

藤问沈伟知不知道地下赛车的事，有一起案子与地下赛车有关，需要沈伟去查。发短信问马龙有没有赛车的高手，之后打电话给 ACE 约战，乘旁边那辆跑车前往 ACE 所在处，这里会遇到另外一个赛车手 Hotshot，接着就是速度之间的较量，这场比赛同样可以选择直接将对手撞飞后赢得胜利。



TIPS 游戏中按下右摇杆可以关掉枪械上的灯，觉得灯光碍事的请记住这一点。

Chain of Evidence

之前代玩家进入 VIP 室的旗袍妹子蒂凡尼给沈伟打来电话求助，前往 BAM BAM CLUB。原来他的男友查瑞将一把枪交给了蒂凡尼，她不知道该如何处理这把枪，正好，沈伟不但获得了枪，还接受了蒂凡尼一个大大的拥抱，运气真不错。

打给 Raymond 询问查理为什么会有枪的事情，来到指定地点后等待着沈伟的是 Pandreaw 警督，他告诉沈伟在这里使用枪可不像在美国，接着便是枪械训练。先射击三个箱子和电源，之后模拟的情况下需要射击电视和通风杆，还有一盏灯。接下来需要不按 LT（L1）躲在掩体后盲射，然后是翻越掩体后的子弹时间射击训练，注意子弹时间内需要射死两个敌人。最后将车子的轮胎打爆即可完成。

之后 Pandreaw 向沈伟借来了枪，将车子内的人射杀，称这个帮助他们抓查瑞的人已经不重要了，这一做法展示了其凶狠的一面，让沈伟觉得有些惨无人道。

“沈伟，我知道你是什么样的人，你和我一样，事情必须做到底。警察这在赶来，你必须走了。”

Payback

进来后听到温斯顿在旁边不停怒斥着对方，Conroy 告诉沈伟 Dogeyes 的人晚上拿着枪对温斯顿老妈的餐馆扫射来着。虽然朱大妈没事，但折损了两名弟兄。

“听着各位，我们去袭击他们海边的工厂，他们所有货都会通过那里。”

温斯顿主张去烧了 Dogeyes 的工厂，不过沈伟提议去将他们负责做药的家伙 Siu Wah 抓来为温斯顿干活。

接着前往工厂。开门进入没等说话双方便开始大打出手。在这里拳脚战斗并没有太大的难度，第二场战斗中的火炉是可以无限使用的，玩家可以充分利用这一点。在翻越掩体将持枪的家伙放倒后转为使用手枪战斗。首场战斗自然不会太难，建议玩家可以破坏敌人身后的瓦斯罐，顺便熟悉一下翻阅掩体后的子弹时间系统。在最后我们找到了负责造药的 Siu Wah，不过这家伙显然不愿意就这样投降，撒腿就跑。一路狂追的过程中可以无视其他敌人，找到这家伙后可以将他俘虏射击其他敌人，把他拖出去。没想到条子又来捣乱了，Siu Wah 趁乱逃跑，沈伟抢了警方摩托后沈伟继续追击，在接近对方车子时按住 A（×）可以做出将要跃起的动作，在足够近的距离下再按 A（×）即可跳到对方车子上。在将警车的车撞坏后终于将这家伙带回了温斯顿那里。路上和他对话才知道，虽然 Dogeyes 会支付他薪水，不过他的产品都是给一个叫大笑李的家伙。

温斯顿对沈伟的表现大加赞扬，同时奖赏了他一笔钱，而 Conroy 也开始对沈伟树立了信赖，并为自己之前所作的事感到抱歉，看来沈伟已经逐渐取得了组织的信任。

Hotshot Lead2 Go to the street construction

首先开检修车前往指定地点冒充工人在 Hotshot 的车上安装窃听器，这里依然是调频率的迷你游戏，和之前一样。接着跟着他的车辆，打电话向腾报告即可完成任务，回去睡觉即可接下面的任务。

Uncle Po

先回去睡一觉才能继续接下来的任务（如果找不到家在哪就退出，读取记录后会自动来到家里了）。

温斯顿正在给他的上级打电话，电话那头的人让他去一趟。他在怒斥了多嘴询问的 Conroy 后，带着沈伟一起去见 po 叔。路上得知原来是上次绑走 Siu Wah 的事惹火了组织的领导人 Po 叔，温斯顿称 Siu Wah 真正其实是为大笑李做事的，而这个叫大笑李的人很不好惹。

“之后 Po 叔问起那事就说是我的主意，懂了吗？”温斯顿向沈伟嘱咐道。

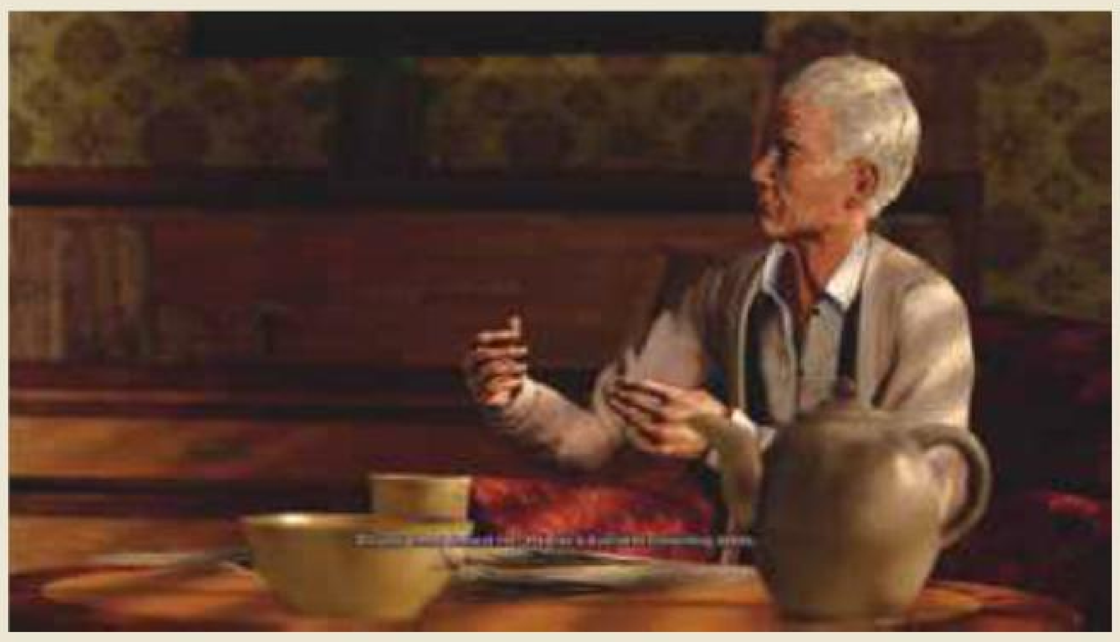
见 po 叔前遇到了 Ricky，他表示 Dogeyes 刚来过这，看来这次见 Po 叔似乎是凶多吉少了。

Po 叔早已从温斯顿那里听说过了沈伟的英勇事迹，当问到 Siu Wah 时不禁让温斯顿和沈伟打了冷颤。

“你知道 Roland Ho 吗？他有个征收债务的工作，需要我帮忙，我把这件事交给你了”

这个老江湖明显对沈伟留有戒心，下意识将沈伟支开单独与温斯顿谈话。

开车去找 Roland，途中温斯顿打来电话告诉沈伟事情搞定了，看来



没什么事。之后还与沈伟说起了关于自己婚礼的事。找到Roland后对方将一些自己当年的经验传给了沈伟，比如不要想着当老大，在黑道人人都将地位看的非常重要等等。之后Roland交给了沈伟一把新武器，用这个来对付他的欠债人PATSY WONG，接着就可以开车去找PATSY WONG。

到达指定地点后需要追车，这里玩家需要通过按LB(L1)出车窗外瞄准后按RB(R1)射击的方法将沿路出现的敌人车辆都射爆，由于射击时会自动进入子弹时间，没什么难度，最后追击PATSY车的时候需要接近后跳到他的车子里，和之前那次一样。

夜晚与Raymond见面，他问起了关于工厂的事。

“你真的有看我的报告吗?”沈伟质问道。

“你的报告？我不得不去看那该死的报纸，如果这件事被知道了，警察也会卷入其中，我们就完了，你必须将Wah Siu代到到我们这来，这对案子很重要。”Raymond不停的向沈伟发号施令。

“Pendrew不是说他会全部担保吗?”沈伟反问。

“他只是说尽一切可能，你忘了?”

“你应该提出反抗而不是一直坐在办公桌上。”沈伟的反应有些激动。

“你越界了，伟，我到时候会终止这件事，不过在这之前你必须完成你的任务。”

“滚吧！顺便告诉Pendrew，我正在接近Sun On Yee的头目。”

“头目？你……你只是个小混混。”

“哦，看来小混混进步了，我已经确认Siu Wah离开了安全地点，如果你读了我的报告就会知道，对了，也许你现在正在读它。”

两人的矛盾越发激化。

BRIDE TO BE

温斯顿的老妈找沈伟帮忙，他让沈伟帮忙开车载温斯顿的未婚妻PEGGY去买一些婚礼上要用的东西。

出去后与PEGGY对话得知她想先去婚纱店，路上和PEGGY攀谈了几句关于温斯顿老妈与她的婆媳关系，沈伟表示自己当年可没这么幸运，找女朋友的事没少遭家人反对。PEGGY告诉沈伟可以把帮派中的兄弟当成自己的家人看待，这让沈伟很感动。

到了婚纱店后得知PEGGY想要的黑兰花已经被人先拿走了，这让她心情变得很差。接着去蛋糕店取蛋糕，不过蛋糕居然被人抢走了。接着上演追逐大戏，同样是在接近后跳到对方车子上，由于对方车子里这个女人太吵，沈伟将她从车上踹了下去……为了取得寺内的一朵黑兰花，沈伟不惜将自己打扮成高僧的样子，面对里面僧人的质问居然随便邹了几句和尚话就蒙混过去了。佛门境地怎能乱闯，在沈伟取得黑兰花后还是被高僧发现了，高僧战斗能力都很强，只有在将他们体力削弱后才能使用投技，而对方还会使用反技，需要小心。

逃出后摆平警察，将PEGGY送回去后她对沈伟大加赞扬，

“我现在懂了，为什么温斯顿这么欣赏你。”

这一天折腾的，看来要取得老大女人信任还真不简单啊。

Water Street

纯粹的赛车比赛，对手都比较水，不难获胜。

The Wedding

先去中环服装店去换件得体的衣服，之后便是去参加温斯顿的婚礼了，婚礼上po叔也来到场庆祝，温斯顿让沈伟去将车后面上级最喜欢的酒拿来，不过就在拿到酒时，婚礼现场发生了不测。

从旁边的架子上去爬到开着的窗户里，这里遭到了帮派袭击。先是肉搏战，利用吊灯前的装置可以发动一个很炫的终结技，一定要试一下。跳下去后持刀的那名敌人防御频率很高，优先解决其他敌人吧。拿起他的刀来到下一个房间，先对着那个最近的敌人来两刀便能取得其手中的手枪，赶紧躲在掩体后面射击。

找到温斯顿和PEGGY时他们已经身中数枪，浑身是血奄奄一息了。

“伟……带走PEGGY……她不该死在这里……”

说完临终前的嘱托，温斯顿静静地闭上了眼，也许对于一生都在混帮派的他来说，能和妻子死在一起，算是最大的宽恕吧。离开这里的路上接连有几场枪战，在最后还需要扶起受伤的po叔冲出这里，敌人会接二连三的袭来，可以积极移动射杀。

事后Raymond约沈伟见面，

“你觉得这种事容易做吗?”

“我知道你所经历的这一切，但我有权利问你关于这场婚礼的事情。”Raymond坚持道。

“这简直是一场屠杀，屠杀！温斯顿是Red Poles没错，但他的妻子呢？那些持枪的家伙让他的妻子死在了自己的婚礼上。”

“我们知道你会受到攻击，但这是这次行动中不可避免的。你是警察，对吧？你的工作就是坚持执法，你不会忘记这一点，你的任务就是接近温斯顿，现在没有更多的计划。”

“接近温斯顿？睁开你的眼，Raymond，我现在就取代了温斯顿。你不是要找上级吗？我现在汇报给他们，你不是要找Red Poles吗？我就是！”

两人的谈话再次不欢而散。

Hotshot Lead 4 Meet Ace

ACE在电话中说有人要杀他，通过之前在他车子上装的导航系统找到他（观察右下角的数值，数值越低代表离目标越近），之后在与ACE旁边那个女人对话中找到她的位置（范围内的绿色人标志按A，一个一个试即可）。来到车祸现场得知原来是HOTSHOT在比赛中蓄意杀死了ACE，在对着失事的车辆牌照后，打电话给腾汇报情况。接着打电话给HOTSHOT，他让玩家去找一辆快点的车去见他，车祸现场上方停车位正好有一辆，就选那个吧。之后一路跟着对方，在后期会有警察出现，故意加速将HOTSHOT的车子拦截后交给警方，自己逃跑即可。



Mrs.Chu's Revenge

朱大妈沉寂在丧子之痛中，沈伟说他看到那天婚礼上袭击的人中有一个可能是Johnny。朱大马他希望沈伟能将那个叛徒带到她面前。

打电话给Ricky要Johnny的电话号码，不过这次一样只能找到大概的范围，继续跟着导航走，在打电话的途中明确他的地点。Johnny所在处有不少敌人等着，对付他们简直不费吹灰之力。在码头附近需要将持枪的警察用跨越掩体的方法将枪抢过来与对面的敌人枪战，多利用跨越后的子弹时间便可。Johnny会开车逃跑，沈伟继续上演追逐戏码，接连射爆几个其同伙的车后跳入Johnny的车中就能带她去见朱大妈了。

朱大妈面对这个叛徒简直和见了猪肉一样，几声惨叫后，朱大妈为自己的儿子亲手杀了这个这个家伙。

Meet the New Boss

马龙与Conroy正在为如何处理的事情争吵不休。

“听着，温斯顿死了，我们大家更应该团结。”沈伟制止道。

“我们无法让18K的离开这里”

“你为什么确定是18K的人?”

“我们所有人都见过他们，连蠢货马龙都认识他们，我们最近与他们有些小冲突，不过大概没事，只是没想到会发生温斯顿死的事……”

TIPS 游戏中各种中国音乐绝对让中国玩家泪流满面，《夜上海》，《苏三起义摇滚版》，吓得我当场就哭了。

话音刚落，眼前这个梳辫子的人说道："我是李先生派来的，你知道大笑李吗？他是 Sun On Yee 的 BOSS Red Pole 之一，现在李先生要向温斯顿讨些债来。"



"你告诉李先生，带他的人离开我们的地盘，不要回来，我们就放他们一条生路！"

沈伟的回答使得大战一触即发。

怒斥完对方后，沈伟等人需要杀出去，这里敌人众多，先将 2 楼的敌人优先解决掉之后躲在旁边护栏掩体那里向下射击，之后还会有一波敌人出现。杀完后在外面的枪战可以利用越过车子的子弹时间来打，速度快点，不然敌人会从旁边向你逼近。最后马龙开车载着沈伟逃跑，玩家在车里向外射击即可，这里子弹是无限的。飙车戏码结束后，沈伟下车继续追击那个辫子男，追至角落后展开战斗，对方实力其实很水，玩家只要反复用投技抓起揍他就行了。警察到后继续逃跑，最后沈伟被 Sun On Yee 另外一个 Red Pole 江女士所救。

"你必须认识到你不能单独与大笑李对抗。"将女士忠告沈伟。

"Roland 对我说，我不需要其他 BOSS 来支持我。"

"现在我相信协调，和谐，和平。我不反对新人去实现他。PO 叔现在在医院，很不稳定，如果他恢复了，我们会变得更加稳固强大。"

"如果他死了呢？"

"18K 将会变成一个很大的威胁，我们不能示弱。"

将女士表示李是 Sun On Yee 中的败类，他们的人强迫女孩卖淫，而江女士正打算将 Sun On Yee 往正道上领，眼下 18K 便是最大威胁。沈伟最终答应和江女士合作，共同对付大笑李。

Loose Ends

马龙告诉沈伟有个叫 NAZ 的骗了他，看来又要沈伟去给他擦屁股了。

前往其所在处，对方开始逃跑，驾驶摩托将沿路的敌人击毙，在经过一个大坡跃起时向对面大型红色油罐射击就能把 NAZ 制服，俘虏 NAZ 往外移动，附近有不少油罐可以利用，驾车驶来的敌人在他们未下车前将车射爆即可。之后找辆车，将 NAZ 扔到车的后背箱里，接着打电话给藤，将 NAZ 交给藤。

之后藤要沈伟帮忙查一宗碎尸案，这出案子的犯人很可能就在沈伟的团伙中。

Final Kill

从朱大马口中提起小时候经常来家里吃鸡的 Dogeyes，大家因为生意上的事变得疯狂，朱大妈觉得这都是自己错，现在她要沈伟把 Dogeyes 带到她的面前。

刚找到 DOGEYES，这家伙撒腿就跑，接着上演海面上的追逐战，一直紧跟着即可。下船后继续追，后面有几场杂兵战，多利用周围的环境杀吧。打完记得按 Y (△) 键开门，最后会抓到 DOGEYES，他提到自己和大笑李关系很好，不过突然出现的敌人打断了他们的对话，这场战斗先用环境杀干掉 DOGEYES 以外的敌人，DOGEYES 有武器在手，还是以反击为主吧。将 GODEYES 扔到车的后背箱后开车载他去见朱大马。当然，一样是被菜刀剁死的结果……

Initiation

po 叔想见沈伟，在医院几个 BOSS 级的人物都到场了，按照传统大家需要找个临时的领导人。

"江姐和我说了你和大笑李之间的事，你们现在必须停止内战，我们必须要对抗真正的敌人。沈伟现在是我们正式的成员了，他对 Sun On Yee 非常忠诚，是时候让他成为 red pole 之一了。"

Po 叔将沈伟提升为 BOSS 级，并让沈伟跟随 Yung Lee 的指导进行入会仪式。

在选领导人的时候，Yung Lee 表示自己只是个顾问，真正的领导者还是需要从几位 BOSS 中选出。最后江女士推选了 PO 叔的亲侄子 Two Chin。

出医院后沈伟将这个好消息马上告诉了马龙，并相约在按摩馆见面，两人庆祝过后，沈伟与旁边的按摩小姐对话，支付完按摩费用按摩后便可开车去广场。路上听马龙说原来 Yung 这家伙也是和他们小时候在同一个地方的。前往广场后的战斗很简单，不过会有个 BOSS 级的人物出现，玩家的投技对其无效，并且防御频率很高，多以反击为主吧。对方身手明显不亚于沈伟，危急时刻马龙开枪将其一枪爆头，对于第一次用枪的马龙来说，这一枪似乎对他而言略显沉重。之后众人参加了入派仪式。

晚上与 Raymond 见面，

"Pendrew 希望你去找到 Sonny Wo，这件事非重要，他涉足色情电影，但不是 Sun On Yee 的成员。另外，要去毁掉 Sun On Yee，我们去切断他们的收入来源，拆掉网络，这么做足以打击他们的要害。其中这个叫 Sonny 的资源对他们非常重要，会有大量的资金流入 Sun on Yee。对了，你有 Dogeyes 的什么消息吗？他最近突然失踪了。"

沈伟对于 Raynond 的提问给予了否认。

"哦，我忘了马龙，我们正在考虑他。我读了你的报告，他是个不错的信息员。让他招供应该不会很难，我们需要你来帮忙搞定他。"

"不不不，他只是个喽喽，他什么都不知道。"沈伟极力想保护马龙的安全。

"他是个罪犯，而你是个警察，听你的口气好像是想要讲条件？"

"告诉 Pendrew，我不干了！"

"你别无选择，这是命令。"

尽管沈伟一再竭力阻止，不过还是无法反抗上级的命令。

Dockyard Heist

打电话给马龙，接着开车过去，路上得知要去抢一批 18K 运的珠宝。

到达指定地点后先潜入进去，前往工具室，一路上都可以按 Y (△) 说谎骗过去。撬开锁，取得切割工具后与马龙回合，在切开集装车箱前需要先干掉几个 18K 的家伙。这里由于手上有切割工具，对方不能防御，战斗可以说是非常轻松。这里有多个集装车箱需要切开，中间会有战斗。找到货后，马龙被突然出现的敌人困在集装车箱内，带走了，沈伟马上骑摩托开始追。在靠近集装箱车后按住 A (×) 后跳到车上即可。救下马龙后，马龙对沈伟说他们是这辈子最好的朋友，然而两人才分开不久，马龙就被 Raynond 安排的警察抓了起来，这让沈伟心里很不是滋味。

New Lead:Serial Killer Lead 1

先去获得伪装，然后说谎将看守的警察支开，进入后对着尸体搜查，全部搜查完毕后出去脱掉伪装，打电话给藤，完成任务。

Intensive Care

Ricky 发短信给沈伟约见面，结果到了以后却没人，接到电话才得知 18K 的人正要袭击 Po 叔。火速开车赶到医院。

医院里是以枪战为主，先将面前这个家伙的枪夺过来，一路杀进去注意多射击敌人身边的瓦斯罐即可。见到 Ricky 后他告诉沈伟为了支撑 Po 叔的生命必须去恢复供电。这里有时间限制，大部分敌人可以用越过掩体



实用技术

攻略透解

TIPS 战斗中按住奔跑将敌人拖到红色地点不按B (○) 键也能施展环境杀，但部分特殊环境杀无效。

慢动作射击来解决。恢复供电的过程与之前黑客一样，黄色代表有这个数字但位置不对，红色代表没有这个数字。恢复供电后去与 Ricky 会和，战斗中会有散弹枪可以拿来用。

两人联手搞定剩下的敌人后，沈伟问 Ricky 为什么没有看到我们的增援。

“没有人会在这里管你，我不知道，感觉就像这游戏变了。这好像是在传达什么，我们在婚礼上杀死他们，他们又出现在医院里，为了什么？”

看来大家都认为这些事都是 18K 干的。

Serial Killer Lead 2 Investigated Doctor

先去获得医生伪装，先将医院柜台前的电脑黑掉。接着进入最里面左边那件屋子，在右下角的通风口安装一个 BUG，方法和之前一样，寻找最小的频率。另外一处保险箱只要慢慢旋转，直到听到声波最高的频率就是对了，之后反方向旋转，一共反复旋转对三次即可。注意每次旋转的幅度小一点，以免错过。之后打电话向藤报告，“这里的医生有大量移植手术报告，并且 18K 和 Red Pole 有所牵连。我已装好了窃听器，你可以窃听他们的谈话。

Important Visitor

一觉醒来 Ricky 发信息要沈伟一起去见 Sonny Wo。Sonny Wo 正是 Ro 之前说需要沈伟接近的人，在这里还有一位 Sonny Wo 生意上的伙伴 King。Sonny 要沈伟代 King 去高兴高兴。

开车载 King 前往 K-BAR，先带他去 VIP 室，然后还要去舞池里找几个妹子去陪她，这还不够，沈伟还得陪唱歌。一曲过后拿手机给 King 拍几张照片就算完成任务了。走出去后会有几个混混需要打跑，接着将 King 送回去，King 对沈伟的表现大家赞赏。

Fast girl

Sonny Wo 正在指责 Ricky 与其旗下的演员 Vivi 搞在一起的事。之后 Sonny 让沈伟负责去接 Vivi。

到达制定地点后 Vivi 的朋友 Sandra 提议一起去刺激一下，接着找一个叫 ALEX 的家伙去赛车，

“听说你很喜欢赛车，如果你赢了，你可以带这姑娘回家。”

沈伟下了这么狠的赌注，看来不赢不行了，这场赛车比赛路程较长，Ricky 的车子性能优异，拿第一不成问题。不过非法赛车完后怎能少了警察，上车载着 Vivi 她们逃跑吧。之后将她们送回去，Sandra 给了沈伟电话号码，以后可以打电话和 Sandra 约会了。

Bad Luck

江姐找沈伟谈话，

“我听说 Two Chin 现在作为临时的领导非常滋润，如果 Po 叔没有恢复，他还会继续这么做下去。”江姐提到了 Po 叔的侄子 Two Chin。

江姐说李很可能会杀 Two Chin，所以需要让 Two Chin 走，让他放弃领导人的位子。

“怎么才能将他拉下来呢？”

“他是个非常迷信的人，他非常相信风水，不能忍受他住的地方发生一点点变化。”

之后江姐让沈伟去把 Two Chin 家的风水搞乱，这样可以让他选择退出。



原来江姐还请了位风水师傅和沈伟一起行动。到 Two Chin 住所后先按门铃编个谎进去，面对紧锁的大门从旁边的墙上翻进去开门即可，将门锁撬开，带着风水师傅进入宅子里面；进去之后先故意将几个罐子打破，“4”在中国代表“死”不吉利，所以留下 4 个罐子；之后将中间放有雕像的门像开宝险箱一样打开，接着爬上去将钟表的时间调一下，再去从钢琴旁边将钢琴抬进去就算完成了对他风水的诅咒了。完成后有看守会往屋子里看，按 LB（L2）躲在沙发后面就行了。出去后还得黑掉监视器。

回到家里 Two Chin 看到这惨状后大发雷霆，说他要仔细想想这到底有什么寓意，看来我们的计划成功了。

不过此时沈伟接到了江姐的电话，PO 叔已经去世了……

Conflicted Loyalties



“嘿，伟，约会怎么样？你现在是 Vivi 的新男友了？”Sonny 又在和 Ricky 开一些讽刺性的玩笑。

“你知道 Fifi Miao 么？”Sonny 问沈伟。

“你指的是那个电影明星是吧，我知道。”

“她现在去拍其他电影了，所以我想让 Vivi 去主演。”

“这主意真棒，这对 Vivi 来说太棒了。”Ricky 在旁边兴奋地说道。

“你现在该去接 Vivi 了吧？”Sonny 将 Ricky 支开，单独与沈伟谈话。

“你知道大笑李么？”

“我们感情不错。”

之后 Sonny 告诉沈伟他和大笑李有着不可告人的交易，大笑李从 Sonny 这挑女人，而 Sonny 从他那里拿货，Sonny 声称这些赚到的钱可以帮 Vivi 成为明星。

“我只是想确定她不会犯错误。”接着 Sonny 将在 Vivi 家安装摄像头的工作交给了沈伟。

与保安对话发现无法进入，只好从旁边的工地爬进去，找到窗户进入室内后先黑掉电脑，之后就是在壁橱下面安装窃听器，安装到一半的时候突然有人来了，动作要快，完成后马上跑到 2 楼躲起来。Sonny 让沈伟安装摄像头的目的估计正是要把 Ricky 和 Vivi 的事情拍下来。在楼上楼下各安置好两个摄像头后，趁着 Ricky 进屋后溜出去。

紧接着沈伟找到 Pendrew。

“你终于出现了，你疯了么，你为什么要抓走马龙？”

“有什么关于 Sonny Wu 的消息吗？”Pendrew 明显只关心 Sonny Wu 的事情。

“马龙在哪？你聋了吗？”沈伟对他岔开话题很不满。

“我听到了沈警官，不过你明显忘了是在和谁说话。先忘了马龙吧。”

沈伟接着对 Pendrew 说出了 Sonny 与大笑李的合作关系，以及他让沈伟去 Vivi 家安装摄像头的事情，Pendrew 想要沈伟偷拍录像的备份，而沈伟提出拿马龙交换。

回家操作电脑将视频备份给 Pendrew，途中 Vivi 突然来家里找到沈伟，原来是 Sonny 派 Vivi 来勾引沈伟，

“如果不这么做，他会杀了我，但我再也不能干这事了。”

得知这一切的沈伟并没有为难 Vivi。

接着去将录像带给 Pendrew，Pendrew 提到了 Po 叔死的事。

“等等，你从哪听说的这事？”沈伟很惊讶。

“好事传千里，我会让 Raymond 安排你的报告，恭喜你，沈伟。”

“你到底在说什么？”

“我已经说完了，你完成了你的工作，你可以回来了。”

“这并没有完！”

“Sun On Yee 现在已经严重残缺了，我必须承认你完成了一个难以完成的任务，我以为你会为此而开心。”

“大笑李现在要接手 Sun On Yee，他比 Po 叔坏多了，我不能回去，这一切还没完。”

“我知道你有个人理由去做这件事，你骨子里就是 Sun On Yee 的人，这也是为什么我选择你的原因。但你不能再做更多的事情了，这是我的命令。”

“去你的命令！”沈伟发泄情绪后走了。

“沈……你做了个错误的选择。”

The Funeral

Raymond 打电话通知沈伟已经将马龙释放，之后载着马龙去参加 PO 叔的葬礼，途中要去换一件得体的衣服。在车上马龙提到自己不想再跟着组织了，想尝试改变，和自己心爱的人做点生意什么的。确实，帮派的事情对于马龙来说太过沉重了。

葬礼现场不仅全部上级到场，就连 18K 的人和警察都在一旁。

“嘿，Sonny TMD 去哪了？”大笑李问道。远处 Pendrew 已经将 Sonny 抓起来了。

“嘿，你不能在这干这种事，这是葬礼，该死的警察，你就不能显得尊重点？”沈伟大声怒斥 Pendrew。

“你为什么不尊重点？ 18K 为人民群众做了许多好事，任何人都应该得到奖赏。”

TIPS 制作人很看重交通安全，沈伟每次骑摩托时候都会将一顶不知道从哪掏出来的头盔戴在头上。即便你下去丢掉了，再骑摩托的时候还是会再掏出一顶……

说完警察居然都走了。

紧接着就是要抵挡18K的火拼。这里的枪战由于处于至高的有利位置，要将对手全部摆平并不算难事，注意有一些掩体是会被敌人打掉的，不能过于依赖。往前走一段会看到有个敌人背对着你，别忘了抢他身上的武器，过一会儿还能找到把榴弹枪，这对之后的战斗非常有用。最后阶段会有多名敌人躲在车子掩体后面，玩家快速冲刺靠在最前方掩体后，用榴弹对着车轰就能很轻松将他们全部搞定。

在大家需要领导人的时候，才得知因为江女士和沈伟共同导演的那场“风水戏”，Two Chin已经被吓跑了。李马上趁这个时候毛遂自荐，说自己一定要成为领导人。而江姐提出需要一次正式的选举才行。李显然不愿意听这个女人的话，认为一个女人的话没什么分量。

“但是我的资助对于组织是最重要的。”江姐的反击同时也表明了自己想成为领导人的立场。

“我同意江姐说的话”与江姐共同战线的沈伟这时站了出来。

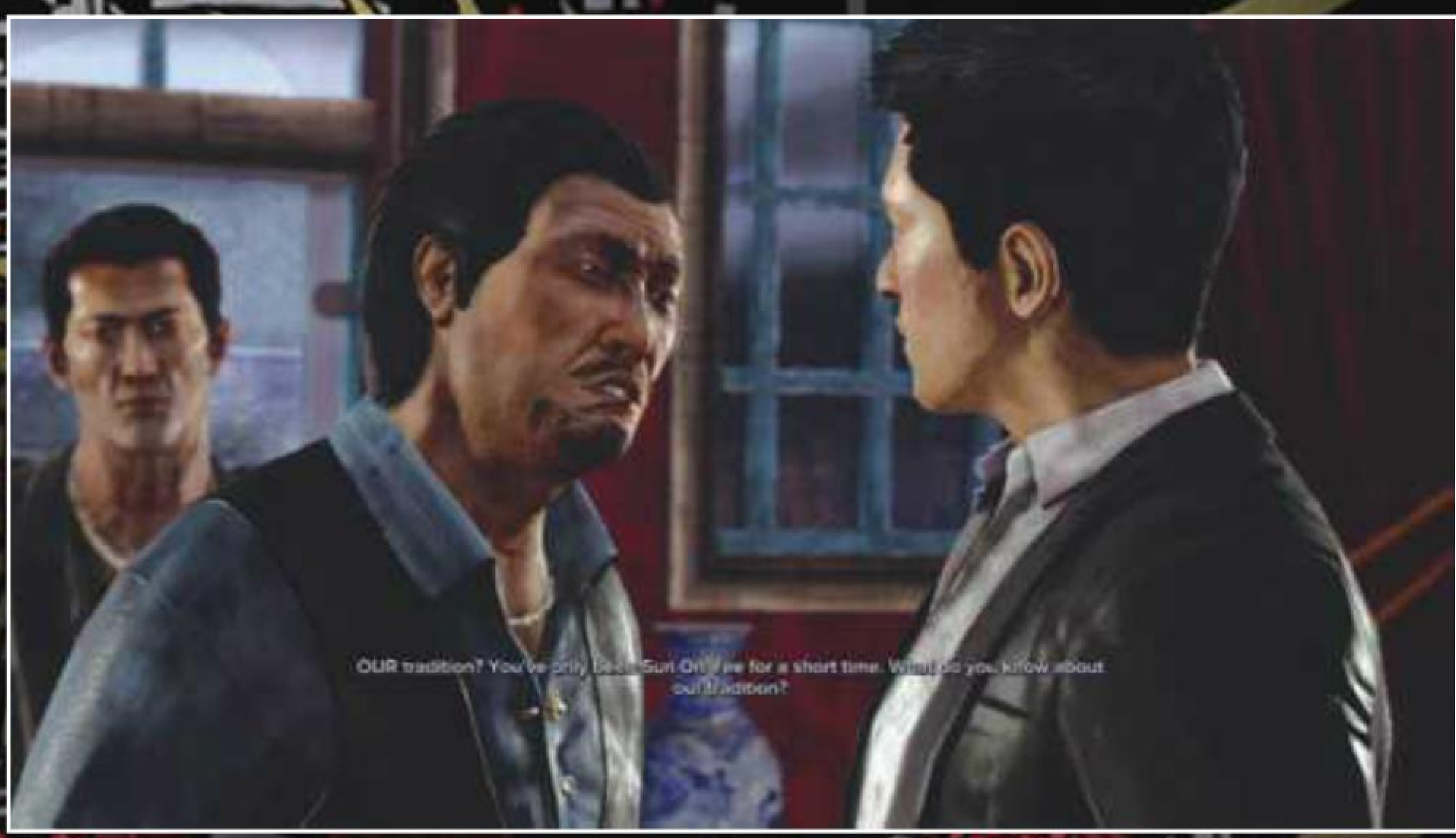
“我们需要恢复稳定和秩序，我们必须按照传统的来。”

“按传统来？你才加入Sun On Yee几天，你知道个啥传统？”

“不过江姐和沈伟说的是正确的。”YUNG及时出面制止。

“好，老子同意这该死的选举，但是我警告你，让每人都选我！”

“每个人都有选择权，这是传统。”



Civil Discord

Conroy通知沈伟大事不妙了，沈伟赶到后秃顶大叔正在被围殴，上去解围，这场战斗难度不低，敌人众多，建议先去师傅那把五连击学会了，这样配合三连击和五连击可以比较容易，建议优先解决拳头上缠绷带的和壮形敌人，敌人掉落的刀具也不妨捡起来一用。接着持枪前往下一地点，这里的战斗需要先往左边的餐厅里转移，保护朱大妈。对面的敌人比较多，注意从另一侧开车出现的敌人，子弹不够了可以在旁边拾取。

上楼去救朱大妈，得知这些人全是李派来的，没想到朱女士战斗力破表，一刀砍死拿枪指着沈伟的混混。上房顶后Conroy交给沈伟榴弹枪，用它来清理下面大量的敌人，坚持到时间结束即可。将警察甩掉后他们逃到了Ricky那里。

“Sonny和我说了你跟Vivi的事。”Ricky对沈伟说。

“我们什么都没做”一旁的Vivi反驳道。

“但是，Sonny之前录了咱们的录像。现在录像在警察手里。”

Ricy表示警察以此来威胁他为Sonny做不利证据。

“沈伟是惟一一个说不的人，就连你都无法说不。”Vivi对Ricky很失望。

沈伟最后让Ricky做出选择“你现在有两个选择，如果你背叛Sonny，让Lee知道了，你认为Lee会对她做什么？或者带着Vivi离开这里，带她去个安全的地方，然后你和Sonny一起进监狱。”

Buried Alive

先与Raymond对话，得知他违反了规定与沈伟见面，Raymond表示原本对沈伟并不抱有期待，然而现在他希望沈伟可以卸下一些包袱。并建议沈伟缓和与Pendrew之间的矛盾，这可能是沈伟回归警察最后的机会。话说到一半，沈伟接到马龙的电话，不过电话那头并非本人，对方抓到了马龙，并威胁沈伟一个人去赴约。

来到指定地点后就是一场恶战，没什么好说的，多利用环境杀吧。最后有个叫“马脸”的敌人需要单独击破，对方很水，反复用投技就行了。一顿质问后他还不招，拽着他把他拖到电锯桌子上威胁他，他告诉沈伟有个叫Zi Wai的家伙把马龙带走了。接着用电话确认对方的准确位置，找到Zi Wai后还需要开车追逐，追至商店内需要沈伟下车继续追着对方跑。在与Zi Wai的战斗中注意这里没有环境杀利用，不过敌人实力平平构不成威胁。与Salty打电话叫了快艇和武器，之后前往码头开始水面上的战斗。有多名敌人追随沈伟攻击，边移动边将他们射爆即可。

将船开到目的地后终于找到了马龙，原来马龙是被大笑李的人扔给了18k处理，他们像关狗一样把马龙关在箱子里，这件事对马龙心理造成了不小的阴影。分别时，沈伟还提醒马龙别忘了明天选举的事情。

The Election

先去床上睡觉，接着收到马龙的短信，他说有什么东西要给沈伟看。来到现场后，眼前的这一幕让沈伟惊呆了，马龙被血淋淋的吊在了这里，沈伟不敢相信眼前的这一切，就在其荒神的时候，背后有人将沈伟打晕了……

醒来后沈伟遇到了Tong，

“你好，沈先生，或者应该叫你，沈警官。”

Tong已经得知了沈伟是警察的身份，有人出卖了他，而马龙正是这个混蛋杀死的，紧接着沈伟被绑在这里接受了各种用刑，刀具、电钻，每痛苦一次，沈伟就想起这些日子他当卧底的片段，终于疼痛让他昏了过去。

醒来以后移动到工具箱附近，松绑后对着殴打你的敌人使用反技，接着出去将小便的家伙杀掉。来到客厅沈伟已经可以战斗了，可以利用厨房的各种环境终结敌人，一路杀出去后，面对持枪的家伙跨过掩体直接将他放倒，顺便夺过武器。后面的战斗建议捡把散弹枪，躲在掩体后面盲扫和越过掩体射击敌人非常爽快。来到澡堂后光头的那个可以直接用投技把他往炭炉上按，另外一个喜欢使用投技，快速按Y拆掉他的投技把，如果被放倒了记得按B躲他后面补上的一脚。最后Tong会登场，这家伙使用刀具，攻击力很高，不过合理用反技配合拳脚并不难对付，可以多使用X→X→X→按住X的扫腿来对付他。沈伟总算为马龙报了仇，躺在地上对马龙说了声对不起。从Tong身上的手机信息得知原来这些都是大笑李一手策划的，看来要去做个了断了。

Big Smile Lee

出门开车去找大笑李，一路上沈伟再次回忆了这些日子以来接连发生的事情。到达港口的搏斗由于没有环境杀可以利用，所以小心敌人的武器。X→X→按住X这招不妨多用。全灭敌人后强过落单家伙的枪支，一路杀进龙船内（真的好像食神……），船内的敌人颇多，射击敌人身后的浴缸可以起到牵制作用，这里最后还要枪战辫子男，这家伙比一般敌人耐打不少，不过只要先清掉其他敌人，之后使用一个跨过掩体的慢动作时间对着他不停扫射就能干掉他。进门之后沈伟被李的散弹枪偷袭，好在伤势并不要紧。追击中最后从码头跃起跳到李的船上。

两人都已伤痕累累，不过最后还是李持枪站在了沈伟面前，

“你知道被上级出卖是什么感觉吗？Pendrew向你问好，沈伟，你应该和温斯顿一起去死，没用的东西！”

就在李即将要开枪的时刻，沈伟打掉了Lee的枪，两人进入了最后的战斗。由于沈伟受伤，这场战斗挥拳的话基本无力，玩家只要以反击为主即可。最后对着李一顿痛打后用投技把他扔进通风口内绞碎即可完成主线中最后的这场战斗。

沈伟问Raymond Pendrew在哪



里，他将Pendrew出卖自己的事情告诉了Raynond。

在家中，沈伟收到了江女士寄来的包裹，里面的内容是Pendrew和PO叔一段在医院里的影像。

“见到你很惊讶。”

“Po你知道我为什么来这，我升职了，不过我与你和Sonny之间还有些未完成的生意。我们有协定的对吧，我给了你“三只老虎”让你成功，之后我让你和Sonny继续生意，你却情愿放弃。我送Sonny入狱，如果你也走了，我就解决了全部问题。”

接着Pendrew开始给Po的吊瓶里注射药物，杀死了他。

Po临终前对Pendrew说：“我和你只有一点区别，就是我知道自己到底是谁……”

有了这个证据，沈伟抓到了Pendrew。

“无论如何，我让香港变得更好，我服务大众。但是你……抛弃了你自己的使命，警官。你变成他们那边的，你活该被交给大笑李。”

“喔，Pendrew，我猜每个人都得到了他们该得的。包括你，准备好一辈子在监狱了吗？”

“什么？”

“你所有的老朋友都在等你，我很肯定他们发现你对Po叔做了什么。”

“那是一个死刑！”

“我知道。”

“伟！你不能，我不想我最后的日子那样度过！”

“我正有此意。”

最后，沈伟对藤表示了感谢，并打算告别。

“沈伟，你下一步想去哪？”

“我也不确定，说来也怪，发生这一切后，我感觉香港给我的感觉更像是家。”

“没错，但这个香港……警官……”



画面带到远处一辆黑色的轿车，里面是江姐和Yung。

“沈伟怎么办？”

“他曾想方设法向我们展示他的忠诚，但这不重要了。走吧。”

……

UPGRADES 升级系统

COPS UPGRADES 警察技能

名称	作用
初始技能PHONE	可以使用手机
上排1.FAST DISARM	缴械敌人的过程中不发生争夺。
上排2.SLOW MOTION FOLLOW U	持枪缴械或击中敌人后，长按LT可以进入子弹时间。
上排3.RECOIL COMPENSATOR	枪械后坐力减小，射速提升。
上排4.INCREASED FOCUS	增加持枪翻越障碍和缴械时的子弹时间。
上排5.OVERPRESSURE AMMO	使用+P标记的子弹上弹，增加射击伤害。
下排1.SLIM JIM	在不触发警报和打碎车窗的情况下迅速盗窃车辆。
下排2.ACTION DISMOUNT	在持枪并高速行驶的情况下使用跳车技能后进入子弹时间。
下排3.ACTION HIJACK REDUCED HEAT	被警察围堵的情况下使用跳车技能可以降低通缉等级。
下排4.INCREASED RAMMING	增加开车时的撞击威力。
下排5.POLICE TRUNK KEY	可以从警车的后备箱中取得枪械。

TRAID UPGRADES 黑帮技能

名称	作用
初始技能COUNTERS	按Y进行反击
上排1.STRIKE DAMAGE BOUNS	增加玩家的肉搏伤害。
上排2.SURPRISE EXCHANGE	肉搏时按住LT+A翻滚至敌人后方。
上排3.MELEE WEAPON SPRINT	奔跑时可以发动威力更大的近战武器。
上排4.CHARGE KICK FOLLOW UP	解锁基础刺踢体术之后的跟进攻击（长按□→□/长按X→X）。
上排5.MELEE WEAPON BOOST	提升近战武器的攻击力和持久力。
下排1.STRIKE RESISTANCE	降低非持械攻击对玩家造成的伤害。
下排2.RISING KICK	被击倒后按X可迅速起身。
下排3.MELEE WEAPON RESISTANCE	降低近战武器对玩家造成的伤害。
下排4.COUNTER RECOVERY	反击失败后的硬直时间缩短。反击失败后能快速避免硬直。
下排5.CLIMBING ELBOW	长按LT和B，给予对方致命肘击。



MELEE TRAINING 体术训练

名称	作用
初始体术SWEEP KICK	能绊倒多人的扫堂腿（□→长按□/X→长按X）。
上排1.CHARGE KNEE STUN	有眩晕效果的撞膝（□→□→长按□/X→X→长按X）。
上排2.STUN STRIKE FOLLOW UP	有眩晕效果的跟进攻击（□→□→长按□→□/X→X→长按X→X）。
上排3.SPINNING HELL KICK	对正面多个敌人造成伤害的回旋踢（□→□→□→长按□/X→X→X→长按X）。
上排4.JUMPING POWER ROUND-HOUSE KICK	增加旋风踢的威力（□→□→□→□→长按□/X→X→X→X→长按X）。
上排5.DOUBLE JUMP KICK	高跳双前踢（×+□→□/A+X→X）。
下排1.TACKLE STRIKE	截锋式攻击（长按×+○扑到敌人后按□/长按A+B扑到敌人后按X）。
下排2.LEG BREAK	对周围敌人起震慑作用的断腿攻击（○→□→长按□/B→X→长按X）。
下排3.DISARM TAKLE	扑到敌人后将其缴械（长按□→○/长按X→B）。
下排4.STUN GRAPPLE FOLLOW UP	使用带有眩晕效果的体术成功击倒敌人后长按B。
下排5.ARM BREAK	断臂攻击（○→□→□→长按□/B→X→X→长按X）。
最终体术DIM MAK	踢飞敌人的反击（○+△/B+Y）。





FACE ADVANTAGES 气场效果

1.FACE METER	气场槽（地图右侧黄色进度条）爆满后自动触发，降低敌人攻击欲望同时恢复体力。
2.FINE FOOD	所有食物以及凉茶的有效时间翻倍，功能饮料效果增加50%。
3.DISARM	发动FACE METER后可以通过抓取或反击让敌人缴械。
4.CAR VALET	小弟会随时随地提供送车服务（仅限车库里拥有的车辆）。
5.TOUGHNESS	发动FACE METER后敌人对玩家造成的伤害减小。
6.EXTRA SPECIAL MASSAGES	做按摩会额外增加50%的气场槽。
7.UNINTERRUPTIBL	发动FACE METER后玩家的近战攻击不会因为敌人的攻击而中断。
8.EVERYTHING JUST GOT BETTER	所有食物的持续时间延长三倍，饮料和按摩效果增加两倍。
9.UNSTOPPABLE	发动FACE METER后玩家的攻击力提升，同时敌人失去防御的能力。
10.DAI LO	买车和衣服会有40%的折扣。

成就奖杯列表



成就名	点数/杯种	取得条件
Hong Kong Legend	–/白金	获得全部其他奖杯。
Chief Inspector	75/金	游戏的完成率到达100%。
Detective	35/银	游戏的完成率到达50%。
Officer	15/铜	游戏的完成率到达25%。
Rookie	10/铜	游戏的完成率到达10%。
Pure Gold	60/金	得到30枚金奖章。
Golden Touch	30/铜	得到15枚金奖章。
Gold Rush	10/铜	得到5枚金奖章。
Strike Gold	5/铜	得到一枚金奖章。
Solid Silver	35/银	得到30枚银奖章。
Substantial Silver	15/银	得到15枚金奖章。
Slight Silver	5/铜	得到5枚金奖章。
Auto Enthusiast	10/铜	购买所有车厂的车辆。
Spiritual Healing	15/铜	拜过游戏中所有祭坛。
Fashion Victim	15/铜	购买所有服装。
Hong Kong Super Hacker	15/铜	黑过香港所有的摄像头。
Karaoke Superstar	10/铜	将卡拉OK的完成率提升到90%
Bounty Hunter	20/铜	完成所有Roland电话任务。
West End Scavenger	20/铜	解开所有圣尼地区的lockbox。
Central Scavenger	20/铜	解开所有中环地区的lockbox。
North Point Scavenger	20/铜	解开所有北角地区的lockbox。
Super Cop	15/铜	开启10个警察技能。
Ultimate Fighter	15/铜	开启10个黑帮技能。
Wei of the Road	15/铜	完成所有街头赛车任务。
Event Planner	15/铜	完成所有开放世界事件。
Event Driven	20/铜	完成一半开放世界事件。
Mr. Nice Guy	30/银	完成所有大地图上黄色的Favours任务 。
Case Closed	30/银	完成所有警察任务。
Sharpshooter	25/铜	射爆追击你的警察的轮胎。
Kleptomaniac	15/铜	劫持5辆卡车，并夺走他们的货物。
Infowlable	15/铜	斗鸡得到50000分。
Tourist	10/铜	赢得一场斗鸡比赛。
Whatever's Handy	15/铜	使用10种不同的武器打倒敌人。
Gun Nut	15/铜	使用10种不同的枪械打倒敌人。
Safe Driver	20/铜	在不被碰撞的情况下行驶两分钟。
Gadgetman	20/铜	撬一次锁，安装一个干扰程序，追踪一部电话，开一个保险箱，黑一部摄像头即可取得。
Environmentalist	15/铜	使用5次环境杀敌。
Foodie	10/铜	吃（喝）10种不同的食物或饮料。
Man Around Town	20/铜	去过地图上全部4个区域。
Take A Bite Out Of Crime	10/铜	完成一个警察任务。
A Slap in the Face	10/铜	拾起武器鱼打死一个敌人。
Stuntman	5/铜	完成一次跳车劫持。
Fashion Statement	10/铜	在你家里或者服装店换过所有衣服。
Great Face	50/铜	气场到达10级。
Gaining Face	25/铜	气场到达5级。
Minor Face	5/铜	气场到达2级。
Martial Law	15/铜	击败所有4个武术俱乐部的挑战
Big Smiles All Around	50/铜	剧情中获得
A Big Betrayal	35/铜	剧情中获得。
That'll Show 'em	20/铜	剧情中获得。
In With the Gang	5/铜	剧情中获得。







www.doolang.com

相信绝大多数“《零》系列”的老玩家们在上手《零 真红之蝶》之后都会产生一种惊喜与无奈交杂的情绪。时隔九年之后推出的这部重制版并非仅仅是提升了画面效果那么简单，众多的改良点几乎贯穿整个游戏流程，即便是老玩家也能获得全新体验，这些尝试都展现出了《零》制作组在和风恐怖游戏领域内所作出的不懈探索。而无奈则主要集中在体感操作上，客观地讲，体感操作在与场景互动时的确大幅增加了恐怖临场感，但在战斗时所带来的不便却也是显而易见的。不管怎么说，在恐怖游戏稀缺的当下，《零 真红之蝶》的出现可说是为恐怖游戏爱好者们送上的一碗甘露，只要你还喜爱背脊发冷头皮发麻的感觉，《真红之蝶》就值得你去品尝。



零 真红之蝶	Nintendo		动作冒险
Wii	零～真红の蝶～		日版
	2012年6月28日	1～2人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 八重樱　美编 NINA

基本操作

按键	作用
摇杆	↑↓为走步，←→为转身
Z	跑步
C	辅助键，C+←→为水平移动，举起射影机时Z+C为释放镜头能力，单按C为锁定敌人
十字键	举起射影机时←→为切换胶片
A	拾取道具，举起射影机时为普通拍照
B	举起射影机
–	打开菜单
+	打开地图
1	暂停
2	无作用

与旧版的区别点

老实说，我确实没料想到重制版居然会作出如此之多的改变，以至于我刚开始玩的时候甚至有种在玩“新作”的错觉。这些改变或大或小，但都直接关联到了游戏体验，感觉相当不错。建议大家在开始游戏前先认真阅读以下这些区别点，有助于大家更快上手。

难度加强

老玩家们都曾抱怨过《零 红蝶》的难度，比起前作《零》来说确实简单不少（当然，由此也使得不少妹子成功成为了“零粉”，所以降低难度应该说是功大于过的）。《红蝶》简单的原因是因为其不需要依靠蓄力来战斗，离怨灵越近伤害自然越大，而且还可以利用怨灵出手攻击后的破绽期抓拍 FF，熟练掌握的话战斗可谓是轻轻松松。但《真红之蝶》大幅改变了系统，回归了传统的蓄力攻击设定，在面对会瞬移或是多名敌人时，就显得很是吃力了。

锁定技能修改得比较奇怪，当敌人进入镜头内，按住锁定键时，只能将敌人锁定在最外圈内，而不是锁定在镜头正中央。这就导致经常会看到怨灵的头飘在一个很奇怪的位置上，十分别扭。此时只能使用控制器来微调视角，但由于体感操作一向都难以达到精准，无形中增加了失误的可能，因此我个人不推荐在战斗时锁定敌人。

本作的怨灵无论是移动速度还是攻击欲望与强度都比旧版加强了不少，普通难度下被旧版本的怨灵抓一下大概会损失 1/4 ~ 1/3 的血量，而新版则直接掉 1/2。另外，大多数怨灵都增加了“暗归”这一技能，“暗归”类似于《月蚀假面》中的“开花”模式，将怨灵的红色 HP 打完后就有一定概率会进入“暗归”状态（中后期的怨灵基本都会进入这一状态，BOSS 100% 会暗归）。进入“暗归”状态后怨灵全身冒紫光，HP 会恢复 1/3 ~ 1/2 左右，并且血槽呈蓝紫色。“暗归”的怨灵攻击欲望极高，速度极快，出手极狠，有些怨灵还有特殊攻击手段，满血被挠一下也会直接残血，此时最好直接发动镜头技能将其速度解决，时间拖得越长越不利。

另外要特别注意的是，本作万叶丸的数量从前作的“一次拣 2 颗”（普通难度）改成了“一次拣 1 颗”，在怨灵的强大攻势下着实让人感到“伤不起”呀！大家如果觉得打起来吃力的话，不妨先从简单难度下手，简单难度下怨灵的血很薄，不影响任何镜头机能的获得，也不影响 6 个结局的获得，通关后所取得的道具都可以继承。



©2012 Nintendo

与场景互动

《月蚀假面》中有一个新增要素是伸手拣道具时有可能会被鬼手抓，这个设定大幅提升了恐怖感，但如果玩家被鬼手抓住的话，就会损失掉眼前的道具。《真红之蝶》保留了鬼手的元素，但不再强行掠夺道具，而是改为了损血。目测被抓住的话会损失大约 1/3 的血量（普通难度），还是蛮疼的。不过鬼手依旧可以通过前作的方法来回避掉，即以按→放→按→放的方式断断续续按 A 键，如果会出现鬼手的话，澪的手就会直接缩回来，从而避免被抓（但在第七刻，拾取道具时有一定概率必然会被首折女抓到，不过甩开她就可以，也不会有战斗）。另外，个别道具拾取时会出现怨灵。

本作在与场景的互动上加强了许多，除了大家已经熟悉的鬼手外，像是房间里的柜子、支撑和服的衣架后面、窗帘、门缝等处都会出现 A 键提示。一般在柜子抽屉里隐藏的都是道具，衣服后面、门缝处则会有地缚灵出现。说到地缚灵，就不得不提本作在拍摄灵体时所作出的改进，与场景互动时出现的地缚灵、或是突然出现在背后的地缚灵，游戏画面上会有 B 键提示，此时只要按下 B 键举起相机再按 A 键直接拍摄就能抓拍到它们，而无需再进行转身瞄准等操作。

射影机的改变

这次为射影机所配套的镜头修改了不少，可以看出制作组是从老玩家角度来考虑的，像是在前作中需要在流程中才能取得的“测”、“瞬”和“报”三个机能本作一上来就已自带，这样玩家就可以直接发动强大的 FF 来解决敌人，而无需等到流程后期了。旧版中一些可有可无的机能被删除掉了，像是“扩”、“视”、“追”等等。所有机能都是通过拍照所获得的点数进行升级的，不再需要旧版里的灵珠。下面就针对各项机能一一加以说明。

射影机功能

范围：扩大取景器内灵力圈的范围，范围越大，越容易把怨灵圈进来。

等级	点数	效果
1	6000	×1.075
2	15000	×1.175
3	32000	×1.3

蓄积：拍摄怨灵时获得的灵力增大，更容易积攒灵子。

等级	点数	效果
1	12000	×1.15
2	25000	×1.25
3	45000	×1.5

感度：灵力的积攒速度上升，能更快出手拍摄。

等级	点数	效果
1	8000	×0.8
2	18000	×0.6
3	35000	×0.5

灵子：灵子的上限数量提升，有利于配合强化镜头使用。

等级	点数	效果
0	无	3个
1	10000	5个
2	20000	7个
3	38000	10个

升级优先度：对老玩家来说“范围”的作用不是太明显，推荐放到后期等点数比较充裕时再提升。前期有限的点数先给蓄积和灵子，灵子一般升到 LV.2 级就差不多够用了，蓄积和感度要升满。



强化镜头

本作的强化镜头被分为了红蓝绿三种颜色，可同时安装，但因为取消了“换”的机能，所以一旦发动镜头能力的话，是所有装备镜头一起发动的，灵子消耗数也是所有装备镜头的总和。如果灵子数不足就将无法发动任何一项能力。因此在装备镜头时不要一味地求强追猛，要合理计算好灵子数以及镜头的实用度。



红色镜头

刻：消耗灵子数 2。攻击力小幅提升。在第三刻的黑泽家一楼明暗之间中获得。

等级	点数	效果
0	—	×1.2
1	3000	×1.3
2	7000	×1.4
3	15000	×1.5

蝶：不消耗灵子数。蓄力加倍，拍摄威力上升。在第五刻，黑泽家一楼佛间击退怨灵后自动获得。

等级	点数	效果
0	—	×1.5
1	15000	×1.65
2	35000	×1.8
3	60000	×1.95

零：消耗灵子数 3。攻击力中幅提升。在第七刻，立花家二楼的障子の间获得。

等级	点数	效果
0	—	×1.5
1	6000	×1.6
2	9000	×1.7
3	22000	×1.8

灭：消耗灵子数 4。攻击力大幅提升。一周目通关后在夜店花 15000 点购入。

等级	点数	效果
0	—	×1.3
1	7000	×1.5
2	12000	×1.7
3	23000	×2

升级优先度：注意！“灭”这个镜头除非升到 LV.3，否则还不如“零”！因此这个镜头实用度很低。建议首先将“蝶”升满，这个镜头无需消耗灵子，而且和“月”镜头搭配使用简直是强到破表。

蓝色镜头

压：消耗灵子数 1。将怨灵击退。第二刻开始时自动获得。

等级	点数	效果
0	—	—
1	4000	—
2	7000	—
3	15000	—

迟：消耗灵子数 2。一定时间内令怨灵行动迟缓。第三刻，黑泽家一楼血涂れ部屋中获得。

等级	点数	效果
0	—	5秒
1	6000	6秒
2	7000	7秒
3	19000	10秒

声：消耗灵子数 2。一定时间内防止怨灵进入暗归状态。第五刻，逢坂家一楼奥の间击退怨灵后自动获得。（需触发真澄和美也子的分支剧情）

等级	点数	效果
0	—	10秒
1	8000	15秒
2	17000	20秒
3	28000	30秒

淡：消耗灵子数 1。一定时间内怨灵攻击力下降。第七刻立花家一楼玄关，击退怨灵后自动获得。

等级	点数	效果
0	—	5秒
1	6000	10秒
2	9000	15秒
3	19000	20秒

升级优先度：“压”这个机能能中断怨灵任何状态下的攻击动作并附带击退效果，甚至包括最终战的绳叔，推荐装备使用。“声”的技能需要触发真澄和美也子的分支剧情，关于这个分支剧情会在下面加以说明。

绿色镜头

吸：消耗灵子数 2。拍摄怨灵时可恢复澪的体力。在第四刻黑泽家一楼纳户浮游灵出现地获得。（需触发真澄和美也子的分支剧情）

等级	点数	效果
0	—	—
1	6000	—
2	9000	—
3	20000	—

视：消耗灵子数 1。一定时间内延长 FF 的时间。在第三刻黑泽家 2 楼瞑想の间获得。

等级	点数	效果
0	—	10秒
1	5000	15秒
2	8000	15秒
3	19000	20秒

得：消耗灵子数 1。10 秒内拍摄灵体时获得点数上升。在第八刻，逢坂家 1 楼纳户击退怨灵后获得。

TIP | 通关评价：SS：2小时15分钟以下；S：2小时30分以下；A：3小时30分以下；B：5小时以下；C：7小时以下；D：8小时以下；E：8小时以上

等级	点数	效果
0	—	×1.1
1	3000	×1.2
2	11000	×1.3
3	21000	×1.4

月：消耗灵子数 2。用该机能拍摄 FF 后，在一定时间内就可以无次数限制地持续拍摄 FF。一周目通关后在夜店花 15000 点数购入。

等级	点数	效果
0	—	3秒
1	8000	3.5秒
2	13000	4秒
3	25000	5秒

升级优先度：最有用的是“月”这个机能。在不使用该机能的前提下，FF 只能实现三连拍，但配合上“月”的话，就能实现无次数限制的连拍效果，运用合理的话就算是用最低级的 07 式胶片也能活活把 BOSS 屈死。这是在没有获得“祭”这个 BUG 能力前最值得一用的能力，当然考虑到灵子的消耗，最好配合最高等级的“蝶”镜头共同使用。另外，LV.4 的“月”能持续 5 秒，按照 FF 时机来看大约能拍摄 4 ~ 5 次，为了确保 FF 能无限连续下去，在第六次拍摄时应再次发动“月”，也就是说要按照“月 +4 次普通拍摄”这样的循环顺序按下快门。

强化装置

避：摇动手柄回避怨灵攻击。在第二刻槌原家前获得。避这个机能要在放下相机时使用，从取景器中看到怨灵快抓住自己时要赶紧按 B 放下射影机，同时左右摇动手柄。

感：能感知到隐形的地缚灵。一周目通关后在夜店花 8000 点数购入。

无：不消费胶片。噩梦难度通关后，在夜店花 100000 点数购入。

祭：时刻处于满灵力状态，拍照时举起相机就是 FF 时机、不消耗灵子。全灵表 100% 达成后在夜店内花 200000 购入。

关于分支剧情

这个剧情对游戏流程没有影响，玩家可以直接跳过，只是这样做的话会遗落两枚强化镜头无法获得。

首先，在第二刻离开逢坂家之前，先去一楼的奥の间入手“村の调查记录の断片”，然后根据断片上记载的地址分别前往三方路、槌原家前、暮羽神社和御园四个地方调查，可获得“村の调查记录 一 ~ 五”。然后在第四刻前往黑泽家一楼的纳户，拍下真澄的地缚灵后获得“血のついた指轮”及强化镜头“吸”。第五刻，回到逢坂家一楼的奥の间，与真澄和美也子交战（俗称狗男女之战……），击退他们后可入手强化镜头“声”。

●六大结局的获得方法

本作共有 6 个结局，但取得方法与游戏难度无关，只与第八刻新增影像及 BOSS 战的耗时、是否使用 FF 有关，也就是说，玩家大可以在简单难度下取得全部 ED，只是要取得全部结局至少要杀五遍 BOSS……

先来说明第八刻新增的影像，共有三个，分别位于桐生家一楼的放映室、桐生家二楼的天桥（就是拍摄到折首女的那个）、通往黑泽家的大桥的右侧河边。只要带着姐姐抵达这三个地方就能触发新增影像（桐生家二楼天桥需要走过去拉一下门，再往回走），如果看过新增影像，那么接下来就会进入阴祭、虚或冻蝶三个结局中的一个；如果一个新影像都没看，就会进入红蝶或约定的结局。下面就详细说明各个结局的拿法，关于结局的解读欢迎大家阅读上一期的“读游戏”栏目 ~

迷惘：最终刻时从暮羽神社独自逃走。这个结局无需刻意去获得，其他结局通关的话会自动收录在结局欣赏模式中。

阴祭：（新结局）看过第八刻全部影像，并用 5 分钟以上的时间击破绳叔。这个必须要在战斗中达成 5 分钟以上，按暂停键是不行的。高难度下实现这一目标问题不大，低难度的话，可以换成 07 式胶片来拖延时间。

冻蝶：（新结局）看过第八刻全部影像，用 5 分钟以下的时间击破绳叔，再在纱重无暗归的情况下或暗归后用普通攻击击破。

虚：（传统结局）看过第八刻全部影像，用 5 分钟以下的时间击破绳叔，待纱重暗归后，用 FF 或 ZERO SHOT 击破她。纱重的暗归有时间限制，如果不能在 2 分钟内磨掉她的 HP 的话，她就不会暗归了。因此什么高级胶片、强化镜头，能用的就都用吧！

红蝶：（传统结局）不看第八刻新影像，用 1 分钟以上的时间击破绳叔。

约定：（XBOX 版新结局）不看第八刻新影像，用 1 分钟以下的时间击破绳叔。一分钟内击破绳叔小有难度，建议使用“蝶 + 月”的强化镜头配合强力胶片速杀。

流程攻略

本作的流程与旧版并无区别，在此就不浪费过多笔墨了，只将最基本的行进路线写明。由于篇幅有限，非流程中必须获得的文件、以及万叶丸、御神水、镜石等物品也未在攻略中标明，不过这些并不会影响到镜头的收集，惟一影响镜头收集的只有“全灵 LIST”，这些灵出现的位置及打法将会在下文中予以说明。

第一刻　地图から消えた村

剧情后沿着山路一直往前跑，直到与姐姐会和。继续向右前行，自动拾取到报纸的碎片和一张照片。

进入逢坂家，跟随美也子的灵体先来到“奥の间”，拾取“女性の手帐 三”，原路返回，前往“佛间”，获得射影机。之后就是第一场怨灵战，没什么难度，拍摄几次之后美也子就自动消失了。

返回“围炉里の间”，拍摄“大座敷”门上的封印，再返回“奥之间”拍摄火盆即可解除封印。

进入“大座敷”后再准备开门离开，有动画提示出现道具，获得钥匙“茗荷の铜键”。前往 2 楼开启浮游灵面对的门。

在书斋拾取到“女性の手记 八”后开始与美也子的第二战。第一刻结束。



第二刻　双子巫女

起身后前往“书生部屋”拿到地面上的灵石收音机（鬼手必出现），然后离开房间，看见姐姐拉开门要离开逢坂家。角色会暂时切换成姐姐，跟随着红蝶一直走到纱重身边即可。换回澪，在“围炉里の间”会出现两个“暗に囚われた男”，这两个货不是强制战斗灵，不想浪费胶片的话就直接开门离开逢坂家吧。

追随姐姐的身影来到通往黑泽家的大门前，澪被关在了门外。拍摄门上的封印，提示去找立花树月。拍照后会遇到村民三人组，无视直接离去即可。来到“桐生 – 立花通路”时会出现红蝶引路，跟着红蝶一直走就可以来到“藏の里”和树月对话了。

拍摄“藏の里”的双子地藏，提示出有红蝶飞舞的地藏。出门后跟随红蝶一路来到“皆神墓地”，在地藏前入手“双子地藏の键（左）”。原路返回，前往地图右上方的暮羽参道，尽头的地藏旁拾取“双子地藏の键（右）”，这样就可以打开通往黑泽家的门了。（沿路的村民全部都可以不杀）

通往黑泽家的桥上有本作的著名怨灵“沈められた女”。路过桥面上缺口时会提示按 B 键拍摄，拍了的话就要强制战斗了。不拍的话直接走过去开门就可以过关。

第三刻　大偿

进入黑泽家大院，首先就会看到纱重的灵体站在门前大笑。穿过她进入黑泽家 1 楼，走到玄关尽头，从左手的房门进入“明暗の间”，碰触房间下方的门，镜头切换成姐姐。操纵姐姐来到“大广间”纱重身旁后，镜头换回澪。控制澪按照姐姐刚才移动的轨迹前往“大广间”，沿路会出现“楔に杀された男”和“楔に杀された女”，这两个怨灵不是一同出现的，应对起来难度并不高。进入“大广间”后，拾取围炉旁的“ほたる石”，剧情后游

TIP | 控制姐姐时同时按住C+Z，再推动摇杆才能令姐姐跑动起来。

戏画面会转为黑白色，这里的绳叔是“无敌＋一击必杀”状态，不要耽搁，直接从前方出口前往“坪庭阶段”。

从“坪庭阶段”的楼梯前往2楼，经由“客间”来到“明灭する部屋”。通往“雏坛の间”的门被封印了，拍照后获得提示要去往有血手印墙壁旁的房间。这个房间就在一楼“大广间”的下方，又要经过一次绳叔面前，保险起见的话可以先在“坪庭阶段”那里存一个挡。

进入“血涂れ部屋”，调查右上角被风吹动的房门，身后出现怨灵。接下来要同时对付“楔に杀された男”和“楔に杀された女”，由于空间较小，使得战斗较有难度，大家可以参考下文的“全怨灵FF打法讲解”来攻克。击败这两个怨灵后自动入手“三重菱の札键”。返回2楼的“明灭する部屋”，用钥匙开启“雏坛の间的房门”，本章结束。

第四刻　秘祭

带着姐姐前往“明灭する部屋”，与怨灵“箱に隐れた女”交战，击退她后获得道具“双子雏の首”。返回“雏坛の间”，对着雏坛使用人偶头道具，接下来要在一分钟内将两个穿红衣的双子人偶移到雏坛的最上层。没有固定移动方法，技巧是确保两个人偶始终保持一起向上移动即可。解开机关后入手“二重菱の札键”。

原路返回“玄关”，离开“大广间”后，在“土缘廊下”的地面上会出现发光道具。这个道具拾取的话就会触发怨灵“楔に杀された男”，战胜他后可拾取到灵石的欠片。

回到“玄关”后，用钥匙开启“物置部屋”的门，进入。从这个房间中的楼梯前往2楼，尽头会看到一个小孩子灵体正趴在地板的破洞旁往下看。调查破洞可看到一枚道具卡在缝隙里，返回一楼时从上方掉落一颗球，拾取球回到2楼，对着破洞使用球后在一楼就会获得道具“千切りの札键”。

经由“布の廊下”打开“土藏”的大门，再调查“座敷牢”的牢门，提示需要阴阳两把钥匙。

返回“布の廊下”，从中间的门进入“佛间”。进入“佛间”后首先要与怨灵“颜を隐した宫司”交战，获胜后从佛间右下方的楼梯下到黑泽家的地下，再一直往前走来到“渡り廊下”。先走“渡り廊下”右边的通路，引导姐姐踩住机关，再控制澪走左边的通路，两人一起进入“格子の部屋”。进门后会出现浮游灵“双子を待つ宫司”，待他消失后就能开启“绳の御堂”的门了。

在“绳の御堂”的祭坛前入手道具“阴の键”，原路返回“佛间”。从“佛间”左侧的楼梯来到2楼的“瞑想の间”，调查此处的小门，提示被锁住了。返回1楼，让姐姐踩住祭坛右边的机关，澪返回2楼来开小门进入“当主の间”。拾取前方地面上的道具“蝶が描かれた日记 二”后出现浮游灵，等浮游灵唠叨完了才能转身离开房间。返回姐姐身边时又会出现怨灵宫司，不用打，直接开门离开。

回到刚刚用球砸下钥匙的“物置部屋”，来到2楼尽头，拉开房门进入“当主の间”。调查中间的书架，入手5本古书，再调查手握钥匙的佛像，会提示说要按照顺序摆放古书才可以。顺序依次是红キ羽→双子→禁忌→人柱→灾厄，成功后入手道具“阳の键”。

返回“土藏”，在“布の廊下”会出现两位“暗に囚われた男”，不用管他们。用钥匙开启“座敷牢”的门，进入“座敷牢”里面，在浮游灵所处位置可拾到道具“八槌の札键”和逢坂家的地图。准备离开“土藏”时触发姐姐被关的剧情，按A键触摸姐姐后出现剧情动画，本章结束。

第五刻　赘

接下来就是要去找钥匙救姐姐出来，首先前往逢坂家。拐到“逢坂－立花通路”上后，可以连续拍摄到3张纱重的浮游灵。

进入逢坂家，来到当初拾取到射影机的“佛间”，调查佛坛后解谜，按照左上1回、左下2回、右上1回转动风车后开启通往地下的通道。

来到地下深道，调查被盖起来的箱子后出现剧情，接着是与忌人的第一次交手。击退忌人后在岩石崩坏的地方入手道具“赤錆びた键”。原路返回佛间，开门准备离开时遇到美丽的怨灵美也子女士＝＝，非强制战斗，可直接离开。

返回黑泽家，从正门右侧的“地下贮藏库”进入。此处会再一次与忌人交手。击败忌人后来到“土藏”，然而此时姐姐已经不在了。进入“座敷牢”，拾取放在桌子上的道具后触发影像，影像过后要控制茧跟随红蝶前往桐生家。

按照提示，控制澪也从桐生家的后门进入，上楼梯来到2楼，再从左侧的小门进入“渡り廊下”。走过桥去拉对面的门，发现锁住了，转身往回走，怨灵首折女出现。这场战斗是在一个狭长空间内进行的，注意多保持移动，才能降低受伤概率。另外，首折女是第一个一定会暗归的怨灵。

寻找姐姐无果，只能先去往“藏の里”找树月寻求建议。接下来通过“暮羽参道”前往“暮羽神社”，绕到祭坛后方的小房间中，尽头的小佛坛上入手道具“桐生家玄关の键”。来到桐生家大门前，开门进入，本章结束。



第六刻　鬼只

进入桐生家后，经由右下方的“首吊り人形の部屋”到达“座敷－廊下”，再抵达“上座敷”门前。往前走一点就会触发双子怨灵战，建议退到“上座敷”打会相对简单一些。

击退怨灵后，从“双子の部屋”左上角的门前往“明暗の廊下”，再从右下方的门进入“人形の间”。对着右边的无头人偶拍摄，获得提示去往“佛间”。

调查“佛间”左前方墙壁上的破洞，等隔壁房间中的灵唠叨完出现开门声后，再去往隔壁的“あかずの间”。在工作台上入手一颗人偶头和一张设计图纸。离开“あかずの间”，面前会出现双子浮游灵，跟随右边的那个前往“时计のある广间”，从楼梯上到2楼的“吹き拔け”，在灵灯的指引下找到守护箱子的少女，拍摄她之后调查身后的箱子，可获得道具“和人形の右腕”。

返回“时计のある广间”，下楼时会触发剧情动画，著名的飞降女小姐登场。非战斗灵，可直接离开。经过“双子の部屋”，来到“明暗の廊下”，往左拐，另一只手臂“和人形の左腕”就收藏在左下方的“窗のある纳户”中，同样会有灵体做指示。接下来先去往“あかずの间”，拍摄工作台右侧角落里的封印，然后去往“首吊り人形の部屋”与怨灵“からくり师”交战。击退人偶师后获得道具“ガラスの目玉”。这样三个关键人偶道具就都收集齐全了。

前往“人形の间”，调查右边的无头人偶，将头、眼、双手装上后，再调查两个人偶中间的机关，按照左4回、右2回的顺序转动机关，之后要再度与双子怨灵交手。击退怨灵后从机关开启的入口进入地道，往前一直走就会触发剧情动画，本章结束。

第七刻　纱重

本关一开始就处于没有射影机的状态，因此澪毫无战斗力可言，只能选择逃跑。

从“大纳户”来到“明暗の廊下”，纱重出现，游戏画面转为黑白。此时被纱重抓到的话就是即死的，因此不要浪费时间，赶紧沿着走廊向地图下方跑，打开下方通往“阶段－廊下”的门，进去后纱重就暂时停止追击了。保险起见，此处可以存个档。接着来到2楼，往前走一点又会触发纱重的剧情，画面再度转为黑白。接下来要从“并んだ座敷－东”逃往“并んだ座敷－北”，再进入“并んだ座敷－南”。这个房间的右下角有个“纳户”，进去后可在隔板上捡到道具“桐の键”。从“纳户”出来时纱重就已经在房间中了，为避免被她抓到，要控制澪贴着墙壁移动到“并んだ座敷－西”的门口，用钥匙开门进入。

剧情动画之后，拉开橱柜的门，调查房间左上角的人偶机关，提示还需要一个人偶。返回“并んだ座敷－南”的纳户，拾取隔板上的人偶道具，再返回人偶机关处，按照左3回、右3回的顺序转动机关，就能开启旁边的门。解除机关后纱重也会进入房间中，赶紧开门离去。这样我们就算是摆脱纱重的追杀了。

通过天桥回到桐生家，下到1楼，穿过“映写室”来到“人形の间”。返回地下深道拾取射影机和手电筒，再一直走到尽头返回立花家（注意！此时的桐生家基本已被怨灵包围，除非



TIP｜故事模式下5分钟内没有任何操作的话，屏幕上就会出现惊喜（？）哦……

www.dooland.com

你是想验证自己风骚的摄影技巧和赚取点数，否则的话还是建议各位别在桐生家乱逛了）。

离开“大纳户”后右转，在红蝶的指引下拍摄“双子の部屋”门上的封印，进入房间后再跟随红蝶来到“座敷－廊下”。右转走到尽头，拍摄门上的封印，来到“时计のある广间”。

上到2楼，剧情动画后观察被关在“树月の部屋”中的姐姐茧，再按A键伸手，又有一段新增的影像。剧情后调查房间的门，被锁住了。然后向右侧前行，快到拐角处时，可爱的千岁会出现指责澪害死了她的哥哥们。跟随千岁的身影来到“阶段－廊下”，下几节台阶后左转，调查走廊中间位置的柜门，触发与立花千岁的第一战。如果在走廊上战斗的话，空间很狭小，不方便移动和拍照，建议移动到旁边的房间“高床座敷”中会令战斗轻松一些。

第一次击退千岁后，从“阶段－廊下”下方的楼梯前往1楼，出门口一直向左走，来到“座敷のある部屋”，调查左上角的橱柜，再一次与千岁交手（此处如果不拉开橱柜，而是去开启玄关处的大门的话，就要面对鬼畜村民三人组了，击退他们后可入手镜头“淡”。）。注意！！这里似乎存在着一个BUG，按理说在击退千岁之后，就会出现千岁的浮游灵跑向门口。但我几次打到此处都发生长时间不会出现千岁浮游灵的情况，而且门也无法开启，导致澪被困在此地。如果玩家也遇到这一情况，可以先去拉动通往“座敷－廊下”的门，多拉动几次后，往回走一点，一般千岁就会出现了。如果还未出现，请读档重来……

再跟着千岁一路来到“上座敷”，调查前方的纸拉门后千岁会自己爬出来。这一次千岁一定会暗归，小心应对，击退她后入手道具“铃の键”。

返回立花家2楼姐姐所在的“树月の部屋”，拾取放在桌子上的道具“八角菱の键”后触发剧情动画，本章结束。

第八刻　片割レ月

先带着姐姐去找树月。原本关押树月的“藏”现在可以用钥匙打开了，进入藏内通过影像得知树月已死的事实。走进牢房，在右上方的抽屉中可获得道具“家纹风车（立花）”，拍摄墙壁上的封印，可获得全村的地图。

接着来到逢坂家，进门后就会看到有三个小孩子灵体分别向两个方向跑去，我们要分别找到他们。女孩子的灵体藏在2楼“客间”的和服后面、男孩子的灵体分别隐藏在“上座敷”的右上角以及“奥の间”通往庭院的平台左侧。依次拍摄好三个小孩灵体后，返回“围炉里の间”就会触发与三个小孩怨灵的战斗，击退他们后获得道具“家纹风车（逢坂）”。

接下来去桐生家。从后门进入桐生家，直接上到2楼，进入“障子の间”，对着右上角的封印拍摄，提示这里有个隐藏房间。推门进入，拾取道具“家纹风车（桐生）”后触发双子少女怨灵战。这场战斗没必要在隐藏房间那么狭小的空间内进行，来到“障子の间”作战会容易很多。

接下来要去大地图左下角的“朽木”，拍摄朽木洞口的封印得到暮羽神社祭坛的提示。进入神社后拍摄祭坛上的封印，朽木的封印随之解除。

进入朽木后，姐姐因为体力透支暂时昏睡。调查风车机关，拍摄封印后可获得一张地图。从朽木的另一个出口前往“皆神墓地”，前往地图上打×的地方，是一个被封印的墓碑，拍摄后出现怨灵“首が折れた女”，击退她入手道具“家纹风车（槌原）”。

返回朽木，将四枚家纹风车安放在机关上，按照左上1回、右上2回、右下3回的顺序转动机关，开启密道。叫醒姐姐后，搀扶着她离开朽木。本章结束。

终刻　红蝶



本章流程很简单。首先赶往黑泽家的“佛间”，从左侧楼梯前往“渡り廊下”，直走来到“绳の御堂”，与怨灵“黑泽家当主”交战。获胜后得到道具“祭主の键”，用来开启这个房间中另一扇打不开的门。之后的路就是纯粹的一本道，径直往前走就可以。来到皆神村地下深道时，会陆续遭遇到忌人的攻击，忌人数量共计6人。最终抵达“贽座”，与绳叔交战。根据玩家是否有全部看过第八刻新增的影像以及击退绳叔所用时间，会进入不同的结局。如果已看过全部新增影像，并且在5分钟内击退绳叔，接下来还要与纱重交手一次（零刻　虚）。

全怨灵FF打法讲解

首先要说明的是，虽然本作的怨灵攻击力提升了不少，但其实很多怨灵都不是强制战斗的，跳过这些非强制战斗灵能节省大量时间，从而获得较高评价。怨灵共计25种，有一些是会反复出现的，下文只记载这些怨灵第一次出现的刻数及地点。如果该怨灵进入暗归状态时会有特殊攻击手段的话也会列举出来。另外再本作中，澪被怨灵攻击到的话会有一定概率跌倒在地，要及时摇动控制器站起来，否则很有可能会遭到怨灵的“补刀”，备不住就直接扑街了……

名称	迷い込んだ女
出现刻	第一刻
出现地点	逢坂家一楼佛间
类型	强制战斗灵

FF时机：举起双手从远处冲过来掐澪的脖子的时候，举着射影机一边瞄准一边慢慢后退就能抓拍到（要确保身后有足够的空间）。另外，美也子也会去攻击茧，因为茧没有血槽，所以我们大可以把她当做肉盾丢到美也子面前引怪，当美也子掐住茧的脖子时，就会出现FF时机。

名称	箱に隠れた女
出现刻	第二刻
出现地点	逢坂家一楼纳户
类型	非强制战斗灵

FF时机：只有在纳户拾取箱子旁边的万叶丸时才会现身的怨灵。FF时机是冲刺来到澪的面前时。

名称	暗に囚われた男
出现刻	第二刻
出现地点	逢坂家一楼围炉里の间
类型	非强制战斗灵

FF时机：和美也子差不多，都是在他伸手冲过来时举着射影机一边瞄准一边慢慢后退就能抓拍到。

名称	松明を持つた村人
出现刻	第二刻
出现地点	离开逢坂家向立花家方向前行的路上
类型	非强制战斗灵

FF时机：村民三人组之一，最经典同时也是最弱的怨灵……往下挥动火把攻击玩家落空后弯下腰的时刻会出现FF。这个灵一旦进入暗归状态，就会把火把丢过来攻击。

名称	鎌を持つた村人
出现刻	第二刻
出现地点	离开逢坂家向立花家方向前行的路上
类型	非强制战斗灵

FF时机：往下挥动镰刀攻击玩家落空后弯下腰的时刻会出现FF。

名称	竿を持つた村人
出现刻	第二刻
出现地点	离开逢坂家向立花家方向前行的路上
类型	非强制战斗灵

FF时机：挥动竹竿攻击玩家落空后会出现FF。这个灵的有效攻击范围很广，不太容易抓住FF时机，不行的话就用ZERO SHOT打死，反正血很薄，无需纠结FF。另外，在第二刻第一次遭遇到村民三人组时，一共会出现两组，即6个怨灵。虽然都属于低级怨灵，但架不住人多，一周目时还是建议大家直接跑路为妙。

名称	沈められた女
出现刻	第二刻
出现地点	通往黑泽家的桥上
类型	非强制战斗灵

FF时机：需拍摄水面后才会出现。女水鬼有两个FF时机，一是从空中下落消失，再突然出现在澪的面前，出现在澪面前时会有极短时间可发动FF，比较难抓住时机。水鬼发动这一技能时，取景器屏幕上会出现水滴。二是从空中下落消失，再出现在澪的脚下抓她，发动这个技能时取景器中无水滴，玩家可以举起相机瞄准脚下，一边慢慢后退一边等待水鬼现身。

名称	楔に杀された男
出现刻	第三刻
出现地点	黑泽家一楼土缘廊下
类型	强制战斗灵

FF时机：楔杀男和楔杀女是游戏中遇到的第一组较有难度的强制战斗灵。楔杀男虽然不会瞬移，但动作比较飘忽，镜头跟踪起来比较辛苦。他的FF时机出现在上下晃动身体接近澪的时候，来到澪面前会出现一个低头后再抬头的动作，抬起头来就是FF时机。另外一个时机是他突然冲到澪面前后举手从上往下挥舞，挥空的瞬间有FF时机。

名称	楔に杀された女
出现刻	第三刻
出现地点	黑泽家一楼土缘廊下
类型	强制战斗灵

FF时机：楔杀女会瞬移，推荐先行解决掉。FF时机出现在楔杀女走向澪并向前伸出手臂的时刻。

名称	颜を隠した宫司
出现刻	第四刻
出现地点	黑泽家地下贮藏库
类型	非强制战斗灵

FF时机：举起权杖准备攻击的时刻。这个怨灵暗归后会追加放出小灵魂远程攻击的手段。

TIP | 进入下一章时，澪会自动回满血。



名称	忌人
出现刻	第五刻
出现地点	逢坂家的地下深道
类型	强制战斗灵

FF 时机：忌人一直是本作中比较头疼的怨灵，他眼睛看不见，只能靠听觉，因此一开始澪站立不动的话，他就不会攻击。此时也会侧过头来聆听声音，扭头的瞬间有 FF 可以抓。另一个 FF 时机出现在他直走过来抬手准备攻击澪的时候。抓住这个时机发动 FF 三连拍之后，忌人紧接着会再一次抬手攻击，此时又可以抓 FF，抓准时机的话可以直接连死忌人。但要特别注意的是，当忌人冲过来时如果使用 ZERO SHOT 是无法将其击退的，受到攻击后忌人就会使出鬼爪三连抓，普通难度承受这三连抓的话不死也是残血了。如果没有抓住 FF，而是只使用了 ZERO SHOT 的话，记得要马上放下相机摇动手柄回避。

名称	首が折れた女
出现刻	第五刻
出现地点	桐生家2楼天桥
类型	强制战斗灵

FF 时机：首折女在本作中变成了强制战斗灵，战斗是在天桥这个狭窄细长的空间内展开的，并且首折女是游戏中第一个必定会暗归的怨灵（之前的怨灵只是有可能会暗归，看运气 = =|||），多少会令玩家感到些辛苦。普通状态下她的 FF 时机出现在压低身体双手抓过来的时刻，进入暗归之后，她会飘向左侧后消失，再从右侧出现在澪面前，从右侧出现时就是 FF 时机。

名称	切り刻まれた男
出现刻	第五刻
出现地点	逢坂家1楼的奥の间
类型	强制战斗灵

FF 时机：这个灵如果没有拿着“血のついた指轮”就不会出现。FF 时机是举起双臂冲过来时。

名称	双子少女の灵/双子少女の人形
出现刻	第六刻
出现地点	桐生家一楼座敷廊下
类型	强制战斗灵

FF 时机：这对怨灵共用一条血槽，但只有在攻击“双子少女の灵”时才会造成伤害，攻击人偶是没用的。双子区分起来有一定难度，人偶走路会带有机械声，灵体则没有，另外灵体的嘴唇颜色要更红一些，但这些区别都不是很明显，更多时候只能依靠玩家自己的感觉。但可以肯定的是，开始战斗后首先出现的是人偶。灵体和人偶在即将抓住澪的瞬间都会有 FF 时机，但由于攻击人偶不掉血，所以在确定是人偶的情况下直接发动 ZERO SHOT 将她击退即可。在第八刻时，会再一次与双子少女们交手，届时因为有姐姐在身边，同样可以利用姐姐做肉盾来降低战斗难度。

名称	飞び降りた女
出现刻	第六刻
出现地点	桐生家一楼时计のある广间
类型	非强制战斗灵

FF 时机：调查二楼楼梯的扶手缺口就能看到飞降女的登场影像了。FF 时机有两个，一个是在地面上伸手向澪扑过来的时候，一个是她从 2 楼摔下即将落地时。飞降女一旦进入暗归状态，移动速度会大幅提升，会变得很难缠。

名称	からくり师
出现刻	第六刻
出现地点	桐生家一楼首吊り人形の部屋
类型	强制战斗灵

FF 时机：本作的桐生善达相比旧版有所强化，普通状态下极低的攻击欲望会让玩家感到非常头疼，整场战斗的耗时很长，视野也不好，因此充沛的耐心远比操作技巧要来得重要。桐生善达会持续放出两个小人偶，然后躲到墙里，此时无法攻击到桐生，要至少打掉一个人偶后他才会出现。瞄准人偶时无法蓄力，当她飘到镜头前后会突然消失，然后再突然从镜头下抬起头来，抬头的瞬间可用 ZERO SHOT 打掉她。打掉人偶后，桐生善达就会张开双臂向澪冲过来，即将抓住澪的瞬间会有 FF 时机出现。

名称	暗に囚われた女
出现刻	第七刻
出现地点	桐生家一楼明暗の廊下
类型	非强制战斗灵

FF 时机：这个灵第一次出现在丢失射影机后返回立花家时，准备拉开人形の间的房门时，她会出现在澪的左手边。但此时没有射影机在手，是无法战斗的。来到地下深道，回收射影机后再返回明暗の廊下，就可以与暗に囚われた女交手了。总体来说不是很有难度的灵，FF 时机出现在伸手缓慢扑过来时，举着射影机一边瞄准一边慢慢后退就能抓拍到。

名称	红い着物の少女
出现刻	第七刻
出现地点	立花家2楼阶段廊下
类型	强制战斗灵

FF 时机：这个灵就是系列最可爱的怨灵立花千岁了。她需要打三次，第一次出现的位置大家已经很熟悉了，后两次跟着她的身影走就能找到。虽然三场战斗一场比一场血厚，但千岁的攻击并没有什么变化，FF 时机也很好抓。她的攻击有两种形式，一是蹲在地上持续地哭泣，哭一会儿后会抬起头来喊叫，抬头的瞬间会有 FF 时机可以抓，但如果错过这个 FF 的话，四周就会陷入短暂的黑暗，灵力灯也无法指明千岁所在方向。保险起见的话可以在她还在哭泣时直接用 ZERO SHOT 拍她一下，中断这个机能。另一个 FF 时机出现在千岁张开双手扑向澪的时候，这个时机很好把握。第三场战斗中，千岁一定会暗归，并增加一个从背后快速冲过来搂抱的技能，比较疼，还是赶紧发动强化镜头推倒她吧。

名称	鬼ごっこをする少女/鬼に追われる少年/鬼と戏れる少年
出现刻	第八刻
出现地点	黑泽家一楼佛间
类型	强制战斗灵

FF 时机：这三个小怨灵的 FF 时机都是相同的，分别是从远处由慢变快冲向澪、来到澪面前时的瞬间；以及蹲在地上，若走近他们的话，就会起身飞扑，即将抓住澪的瞬间。这场战斗中也可以将姐姐当做肉盾，小怨灵抓住姐姐后会有 FF 时机可以拍摄。

名称	黑泽家当主
出现刻	终刻
出现地点	黑泽家一楼绳の御堂
类型	强制战斗灵

FF 时机：比起旧版，新版的黑泽良宽难度有所降低，因为在普通状态下他不会再召唤宫司了，只有在暗归时才会发动这一机能。FF 时机分别是弯下腰准备冲过来的瞬间以及张开手臂直接冲过来时。普通状态下他放出的小灵魂可以用 MAX SHOT 打掉。进入暗归后，黑泽良宽会召唤出两个宫司，同时他自己则隐身到墙壁中，偶尔才会现身。宫司的血量比旧版削弱了不少，基本普通 2、3 拍就能搞掉，但良宽爸爸是会持续召唤宫司的，玩家也可以选择不打宫司们，而是在场内持续跑动，并寻找良宽出现的时机予以攻击。



名称	绳の男
出现刻	终刻
出现地点	皆神村地下贽座
类型	强制战斗灵

FF 时机：终于说到人见人爱（？）的绳叔了。本作的绳叔明显是比前作要强力了一些，能使用的技能更多，容错率更小，同样依旧是一击必杀。最常用的招式是来到澪的面前，举起右手挥打下来，在挥下来的瞬间或是挥空后的瞬间会有 FF 判定。这招在旧版中就有，老玩家应该都比较熟悉了，也是磨掉绳叔 HP 的主要攻击途径。本作还新增了两招，一招是站在远处放出 4 个怨灵弹，怨灵弹必须使用 MAX SHOT 或是 ZERO SHOT 将其消灭，否则就会为绳叔回复大量 HP。绳叔放出怨灵时会作出一个身体后仰的动作，此时会出现 FF 时机。另一招是突然将澪吸引过去，速度很快，很难抓住拍照时机。要对付这一招，建议装备上强化镜头“压”，如果从取景器中看到自己迅速接近绳叔，就立刻发动镜头机能，强行终止绳叔的攻击。

进入暗归状态后，绳叔的挥动手臂攻击变成了先右手后左手，FF 时机也调整为左手挥下时。这个攻击距离较大，注意确保身后有足够大的后退空间。总之，要对付绳叔这位会回血的无赖男，一定要速战速决，零式胶片 + 强化镜头“零”的组合配合上 FF 三连击能令战斗速战速决。当然也可以使用“蝶 + 月”这个强化镜头组合连死他。

名称	血涂れの着物の女
出现刻	零刻
出现地点	虚
类型	强制战斗灵

FF 时机：纱重同样是的 FF 时机很短，不太好把握。普通状态下 FF 时机只会出现在纱重从远处一边往后甩动手臂一边猛冲过来时。但纱重从远处走过来抓人是有两种状态的，一种是直接走过来伸手抓，此时是没有 FF 时机的，也没有 ZERO SHOT 时机，只能靠 MAX SHOT 或是逃跑来回避；另一种是低着头走几步后突然甩动手臂冲过来，这时候才会有 FF 时机。如果在 2 分钟内将 HP 打空，纱重就会进入暗归状态。暗归状态时，FF 时机出现在躲过纱重三次攻击后，她站在原地发呆时。由于在暗归状态下用 FF 或 ZERO SHOT 打死纱重将解开一个结局，因此建议追求速战速决的玩家使用“蝶 + 月”的强化镜头组合配合 90 式胶片，抓住一次 FF 时机就往死里拍，很快就能搞定她。

浮游灵·地缚灵全收集

《真红之蝶》调整了许多浮游灵、地缚灵的位置和出现方式，考虑到全灵 LIST 达成后能获得“祭”这个无敌 BUG 镜头，故在下面就列举出游戏中登场的全部非攻击灵所在地。有一些灵是只有在二周目时购买了强化装置“感”之后才能拍摄到的。将全部怨灵与浮游灵、地缚灵拍摄完毕，就能完成全灵 LIST。

名称	出现刻	出现地点	解说
扉に消える女	第一刻	逢坂家1楼围炉里の间	剧情影像后出现
缘側に立つ男	第一刻	逢坂家1楼奥の间	拍摄火炉后出现在前方
蚊帐の向こうの女	第一刻	逢坂家1楼大座敷	拿到钥匙后出现在身后
阶段を上る女	第一刻	逢坂家1楼围炉里の间	离开大座敷后在右侧楼梯上会出现美也子的灵体。出门后立刻转身，同时慢慢往左侧移动，待灵体出现后立刻拍摄
立ちつくす女	第一刻	逢坂家1楼围炉里の间	上二楼后在门口出现
奥へ诱う女	第一刻	逢坂家2楼书生部屋	进入房间后在左侧出现
後ろに立つ女	第一刻	逢坂家2楼客间	走进书斋后出现在身后
首を绞められている女	第一刻	逢坂家1楼上座敷	从拉门缝隙中窥视会看见真澄杀死美也子的场景。按A键弯下腰时待A键提示消失立刻松开A键，“B射影机”的提示出现时再按下B键举起相机拍摄。建议把摄影机的“范围”升到最高级，可以一同拍摄到首を绞める男
首を绞める男	第一刻	逢坂家1楼上座敷	同上
かくれんぼの少年	第一刻	逢坂家1楼着物の间	房间内和服支架的后面
覗き込む少年	第一刻	逢坂家2楼书斋	进入2楼书斋后在右上方的房梁上
ラジオを见つめる女	第二刻	逢坂家2楼书生部屋	第二刻开始后，从“覗き込む少年”出现的地方窥视隔壁房间
隐れている少女	第二刻	逢坂家2楼客间	屏风后面
双子を探す村人	第二刻	逢坂家1楼着物の间	从窗户向外看能看到村民三人组，但不可能同时拍到三人，只能先拍头两个，再将镜头移到最左边拍摄第三个
逃げた双子を追う村人	第二刻	逢坂家1楼着物の间	同上
灾厄を恐れる村人	第二刻	逢坂家1楼着物の间	同上
动けなくなった女	第二刻	逢坂家1楼大座敷	拍摄蚊帐
缘側に立つ女	第二刻	逢坂家1楼奥の间	进入奥の间后左转可看到，这个灵没有任何提示
诱われる茧	第二刻	逢坂–立花通路	本作中这个浮游灵拍摄变得容易了一些，当存档点的灯灭掉时就说明茧已出现，快速跑过转角处，举相机靠右瞄准，就能捕捉到茧的身影
暗にたたずむ男	第二刻	逢坂家前	离开逢坂家后右拐，在右边的废屋里面
藏に囚われた少年	第二刻	藏の里	对着树月拍照即可
鸟居を调べる男	第二刻	御园	这个要触发分支剧情才能拍到
地藏を调べる男	第二刻	三方路	同上
井户を调べる男	第二刻	槌原家前	同上
境内に立つ男	第二刻	暮羽参道	同上
神社の阴の子供	第二刻	暮羽参道	在神社的左侧拐角
桥の下に隐れる男	第二刻	嗫き桥	从通往黑泽家的木桥岸边右侧窥视桥下
取り残された女	第二刻	嗫き桥	木桥岸边最右侧拍摄前方的小岛
水面にうかぶ女	第二刻	嗫き桥	水面上，拍摄后开始战斗
水死した女	第二刻	嗫き桥	击败女水鬼后从桥上的破损处可拍摄到她的地缚灵
血涂れの着物の女	第三刻	黑泽家境内	进门就能看到
後ろに立つ宫司	第三刻	黑泽家1楼玄关	进入黑泽家后出现在澪的背后，立刻摇动鸡腿转身拍摄
畏れつづける男	第三刻	黑泽家1楼明暗の间	进入房间后在和服的后面，灵灯无显示
二阶を步く茧	第三刻	黑泽家1楼坪庭阶段	上楼梯时会出现提示拍摄
逃げていく村人	第三刻	黑泽家1楼土绿廊下	走过转角时会出现
引きずっていく男	第三刻	黑泽家1楼土绿廊下	拍摄完“逃げていく村人”继续向前走会出现一个怨灵拖着另一个怨灵往右侧走，无法同时拍摄到，只能等二周目
引きずられる男	第三刻	黑泽家1楼土绿廊下	同上
振り返る男	第三刻	黑泽家2楼客间	入手“三重菱の札键”后返回客间，在书架附近出现的浮游灵
雏坛の阴の子供	第四刻	黑泽家2楼雏坛の间	解开雏坛机关后，出现在雏坛右侧
语りかける男	第四刻	黑泽家2楼客间廊下	走过转角就会出现

名称	出现刻	出现地点	解说
呼びかける男	第四刻	黑泽家2楼坪庭阶段	下楼梯时出现在身后，出现举射影机的提示时立刻按B键拍摄
庭に立つ女	第四刻	黑泽家2楼坪庭阶段	入手“三重菱の札键”后出现的地缚灵
力つきた男	第四刻	黑泽家1楼纳户	入手全部“村の调查记录”后才会出现
布の傍らに立つ男	第四刻	黑泽家1楼玄关	调查玄关南侧的门后出现在身后，和“仪式を愿う男”无法同时出现
暗暗を横切る足音	第四刻	黑泽家1楼玄关	从明暗の间返回玄关后往右手走会出现在前面。从门帘下能看到露出的脚，但灵灯无反应
仪式を愿う男	第四刻	黑泽家1楼玄关	从明暗の间返回玄关后调查物置部屋的门后出现在右侧，和“仪式を愿う男”无法同时出现
户を开ける子供	第四刻	黑泽家1楼物置部屋	准备开启物置部屋南侧门时会出现的小孩子灵体
穴を覗く子供	第四刻	黑泽家2楼冲立の部屋	从物置部屋上到2楼后就能找到
走り去る子供	第四刻	黑泽家1楼布の廊下	这几个奔跑中的小孩子灵都比较难拍。进入廊下靠在左侧墙壁上前进，出现灵体后立刻举起相机拍摄。
横切る子供	第四刻	黑泽家1楼布の廊下	快走到佛堂门前时跑过的灵体，同样是靠在左边墙壁上前行，出现灵后立即拍摄
土藏を调べる男	第四刻	黑泽家1楼土藏	进入土藏后出现在右侧
囚われた男	第四刻	黑泽家1楼座敷牢	在座敷牢中出现的灵体
すがりつく影	第四刻	黑泽家1楼土藏廊下	从土藏前往土藏廊下，故意将姐姐留在后面，就会有一只鬼手来抓住姐姐，拍照即可
仪式を进める男	第四刻	黑泽家1楼布の廊下	出现在佛堂门口
何かを话す男	第四刻	黑泽家2楼当主の间	入手“蝶が描かれた日记 二”后在格子窗后面说话的男子
天窗から覗く男	第四刻	黑泽家1楼布の廊下	拾取发光道具万叶丸后会出现拍照提示
双子を待つ宫司	第四刻	黑泽家1楼格子の部屋	进入房间后在对面能看到
蝶の本を祀る宫司	第四刻	黑泽家2楼当主の间	同时出现在当主の间的四宫司之一，不可能同时全部拍摄到，只能先拍左边两个，再平移镜头拍摄右边两个，胶片最好使用填充速度最快的90式
赘の本を祀る宫司	第四刻	黑泽家2楼当主の间	同上
楔の本を祀る宫司	第四刻	黑泽家2楼当主の间	同上
偿いの本を祀る宫司	第四刻	黑泽家2楼当主の间	同上
秘祭を调べる男	第四刻	黑泽家1楼座敷牢	在座敷牢的最里面
闭じ込められた茧	第五刻	黑泽家1楼土藏	离开前拍摄一下姐姐
渡り廊下の女	第五刻	桐生–立花通路	天桥影像过后
蝶に诱われる女	第五刻	逢坂–立花通路	拐过立花家门口存档点时会出现
藏へ向かう女	第五刻	逢坂家前	继续往前走会出现
泣いている女	第五刻	槌原家前	在关押树月的仓库门前出现
泣いている少女	第五刻	逢坂–立花通路	拍摄“泣いている女”之后可在立花家废弃的房屋内拍摄到立花千岁，千岁出现时游戏画面呈雪花状、并且存档点的灯会灭掉，但灵灯无显示
壁に向かう男	第五刻	逢坂家1楼佛间	进入房间后走几步会出现
地下を调べる男	第五刻	逢坂家地下深道	走入深道后会看见
见つめる女	第五刻	逢坂家1楼大座敷	离开房间时出现在窗口
はりから覗く子供	第五刻	逢坂家2楼客间	在客间与客间之间的房梁上
かくれんぼの少女	第五刻	逢坂家2楼客间	窥视矮桌的下面
书斋の男	第五刻	桐生家2楼障子の间	击败首折女后返回桐生家，进门的左侧
墓场で游ぶ子供	第五刻	皆神墓地	在墓地中间，会有拍摄提示
屋敷に入る男	第五刻	桐生家前	路过桐生家门前时
影に立つ者	第五刻	桐生家里	东北拐角处的草丛中
封印を解く宫司	第五刻	暮羽参道	来到神社后出现在正前方
覗き込む人形	第六刻	桐生家1楼玄关	玄关正前面有两道布帘，先走进布帘内，再走出来，出现在对面的房间内
き　む双子	第六刻	桐生家1楼玄关	同上

名称	出现刻	出现地点	解说
潜む男	第六刻	桐生家1楼玄关	调查地图上“首吊り人形の部屋”右下角的无名房间的门，里面会出现浮游灵
逃げていく双子	第六刻	桐生家1楼首吊り人形の部屋	进入房间后立刻拍摄
逃げていく人形	第六刻	桐生家1楼首吊り人形の部屋	同上
奥に消える双子	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	来到该场地内就会出现
奥に消える人形	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	同上
逃げ込む人形	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	继续往前走就会出现
逃げ込む双子	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	同上
座する双子	第六刻	桐生家1楼双子の部屋	进入房间后就会看到
座する人形	第六刻	桐生家1楼双子の部屋	同上
部屋に入る男	第六刻	桐生家1楼明暗の廊下	人形の间的门口
覗き込む子供	第六刻	桐生家1楼明暗の廊下	在走廊最左边有个被布帘遮挡起来的狭小空间，走进去，举起相机对准窗户，灵体就会出现
壁の向こうの男	第六刻	桐生家1楼佛间	从墙壁上的小洞往外看，会出现拍摄提示
死を望む少女	第六刻	桐生家1楼あかずの间	入手人偶头后出现在身后
腕を隠す人形	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	从“あかずの间”出来后立刻左转举相机拍摄
腕を隠す双子	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	同上
逃げる双子	第六刻	桐生家1楼座敷–廊下	在上座敷一旁的T字路上出现
箱を守る少女	第六刻	桐生家2楼吹き抜け	类似于纳户的箱子前
角に立つ女	第六刻	桐生家2楼吹き抜け	向西南方的灯笼方向拍摄能拍到
箱を示す少女	第六刻	桐生家1楼窗のある纳户	打开纳户门后出现在前面
箱の前の少女	第六刻	桐生家1楼纳户	站在箱子前面
逃げ迟れた男	第六刻	桐生家2楼阶段–廊下	在2楼地图最下方崩坏的道路前拍摄
つぶされた男	第七刻	桐生家地下	拍摄地道里的石头堆
桐生善达	第七刻	桐生家1楼あかずの间	拍摄桌子上的人偶头
写真の女	第七刻	桐生家1楼佛间	拍摄房间左上角悬挂的照片
泣いている茧	第七刻	立花家2楼吹き抜け	拍摄姐姐
逃げる少女	第七刻	立花家2楼阶段–廊下	战拍摄逃走的千岁
逃げていく少女	第七刻	立花家1楼座敷–廊下	下楼后往门口走时会出现
走り去る少女	第七刻	立花家1楼座敷のある部屋	击退千岁后在通往座敷–廊下的门附近出现
逃げ込む少女	第七刻	立花家1楼立花家/座敷–廊下	进入座敷–廊下后出现
ありし日の树月	第七刻	立花家1楼双子の部屋	入手“铃の键”后进入双子の部屋，走几步后树月先出现，紧接着睦月和千岁出现。三只灵体共同出现时间约3秒，抓紧拍摄
ありし日の睦月	第七刻	立花家1楼双子の部屋	同上
ありし日の千岁	第七刻	立花家1楼双子の部屋	同上
双子の少年	第七刻	立花家1楼双子の部屋	在房间的右上角可拍摄到地缚灵
映写室の树月	第七刻	立花家1楼映写室	入手“铃の键”后进入映写室，树月和睦月先出现，接着千岁出现。先拍左边的树月，再拍右边的睦月和千岁。
映写室の睦月	第七刻	立花家1楼映写室	同上
映写室の千岁	第七刻	立花家1楼映写室	同上
さまよう人影	第八刻	逢坂家前	路过槌原家废屋时出现在废屋中
囚われた少年	第八刻	藏	进入关押树月的仓库里面
走つていく少女	第八刻	逢坂家1楼围炉里の间	进门后走两步就会出现的小孩子浮游灵，三个一组。分别跑向两个方向，只能分开拍摄。
游んでいる少年	第八刻	逢坂家1楼围炉里の间	同上
逃げていく少年	第八刻	逢坂家1楼围炉里の间	同上
着物の阴に隠れる少女	第八刻	逢坂家2楼客间	客间和服的后面
床の间に隠れる少年	第八刻	逢坂家1楼上座敷	房间的小屏风后面
缘侧に隠れる少年	第八刻	逢坂家1楼奥の间	房间尽头左侧角落里
格子からの腕	第八刻	坂家1楼奥の间	拍完“缘侧に隠れる少年”后将镜头移到院子里的窗户上就能看到这只手
身をなげる女	第八刻	桐生–立花通路	在桐生家的天桥下向头顶方向拍摄
落ちた女	第八刻	桐生家2楼渡り廊下	和姐姐分开后返回桐生家的天桥，在中间栏杆处能窥视到
双子巫女　暮羽	终刻	暮羽神社	进入神社就能看到
娘に杀された男	终刻	桐生家前	窥视桐生家门口窗户的缝隙，再拍摄
墓に立つ兄	终刻	朽木	从朽木往前走一点就会出现在墓地前面
墓に立つ妹	终刻	朽木	同上

名称	出现刻	出现地点	解说
闭じ込められた少女	终刻	藏	在关押树月的仓库楼上拍摄人偶
黑泽八重	终刻	御园	返回御园后拍摄鸟居
オオツグナイ	终刻	黑泽家1楼大广间	拍摄大广间正中的火炉
寄り添う八重	终刻	黑泽家2楼雏坛の间	拍摄原来姐姐昏倒的地方
寄り添う纱重	终刻	黑泽家2楼雏坛の间	同上
黑泽纱重	终刻	黑泽家2楼雏坛の间	同上
抱きしめ合う八重	终刻	黑泽家2楼当主の间	格子窗的后面
抱きしめ合う纱重	终刻	黑泽家2楼当主の间	同上
密谈する八重	终刻	黑泽家1楼座敷牢	座敷牢的最里面
密谈する纱重	终刻	黑泽家1楼座敷牢	同上
牢に囚われた男	终刻	黑泽家1楼座敷牢	座敷牢靠近门口处
白い着物の巫女	终刻	黑泽家1楼渡り廊下	走到走廊上就会遇到
楔になり损ねた者	终刻	深道	深道有积水的地方的墙壁缝隙
仪式を续ける姉	终刻	贽座	进入贽座后出现在前面
仪式を续ける妹	终刻	贽座	同上
虚に立つ茧	零刻	虚	来到虚后举起射影机拍摄姐姐
待ち续ける女	第一刻	逢坂家1楼玄关	2周目时，走进逢坂家后立刻向左侧转身，然后一边向右侧慢慢移动一边等待触发影像
暖帘の向こう侧の女	第一刻	逢坂家1楼围炉里の间	2周目时进入围炉里の间后举相机拍摄
奥へ步く女	第一刻	逢坂家1楼土间廊下	2周目时先从2楼绕到一楼触发这个影像才容易拍到
中庭を步く女	第一刻	逢坂家1楼大座敷	2周目时进门后立刻对着左侧窗外拍摄
佛间へ消える女	第一刻	土间廊下	2周目时从奥の间前往土间廊下，拐角处立刻向右举相机拍摄
见下ろす男	第三刻	黑泽家1楼玄关	进入玄关后对着2楼拍摄，需装备强化装置“感”
たれさがる手	第四刻	黑泽家2楼客间	2周目时，该房间的圆形窗户上会搭着一只手
逃げ迟れた女	第四刻	黑泽家2楼客间	拍完“たれさがる手”后“逃げ迟れた女”会突然从上方掉下来
引き込まれる影	第五刻	逢坂家1楼土间廊下	困难模式限定，穿过走廊的门帘后
箱に闭じこもった女	第五刻	逢坂家1楼纳户	纳户间中之前有怨灵爬出的箱子，需装备强化装置“感”
须藤美也子	第五刻	逢坂家1楼奥の间	打败“狗男女”后在奥の间可拍摄到美也子的地缚灵，需装备强化装置“感”
槙村真澄	第五刻	黑泽家1楼纳户	打败“狗男女”后在黑泽家纳户可拍摄到真澄的地缚灵，需装备强化装置“感”
落下した女	第六刻	桐生家2楼吹き抜け	击退飞降女后在2楼楼梯扶手的破损处向下拍照，需装备强化装置“感”
黄泉からの腕	第七刻	立花家1楼障子の间	2周目时进入障子の间后，台阶下的井口会出现，无需调查也能拍摄
藏の窗に向かう女	第八刻	逢坂家前	逢坂家右前方的地藏前，需装备强化装置“感”
黑泽良宽	终刻	黑泽家1楼佛间	拍摄佛堂正面的神龛，需装备强化装置“感”
真壁清次郎	终刻	黑泽家1楼绳の御堂	拍摄房顶的绳子，需装备强化装置“感”
暗へ落ちた人々	零刻	虚	与纱重战斗中，绕到虚的后方，对着深坑拍摄，需装备强化装置“感”



由公布的那一刻起，《死光》便紧紧地抓住了我的眼球，由黑色剪影构成的人物，看似是平面，却又充满了纵深细节的场景，丧尸题材和带着浓浓末日情调的故事都令人过目难忘。但到底一款平台动作游戏要如何营造出足够的恐怖感，在游戏正式发售前，我心中难免还带着一点疑惑。而随着游戏发售，这最后一点疑虑也冰消云散了。有限的攻击手段和耐力限制，还有枪械极低的携弹量与稀少的补给都足以让人感觉到生存的压力，哪怕只是面对三个丧尸也有死亡的危险，更不用说场景中那阴险的关卡布置了。在近期的 XBLA 上，恐怕再也找不到一款像是《死光》般地把末日题材风格发挥得如此淋漓尽致的作品了，如此杰作，又岂能错过。本次攻略将奉上剧情流程攻略和全收集位置一览，还有全成就指南，希望能帮助各位玩家迅速完美这款游戏。



死光	Microsoft Studio/Tequila works	平台动作
X360 Deadlight		美版
2012年8月1日	1人	1200MSP
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 稀饭 美编 anubis

系统详解

本作的系统是非常传统的动作游戏系统，但对于玩家的技术要求并不高，而且在游戏过程中有体贴的教程训练，要掌握操作并不难。但在某一些关卡中会有一些地方需要特定的操作，这一点会在攻略里提及。

操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	枪械瞄准
A	跳跃/攀上高台
B	攻击/推开丧尸
X	调查
Y	呼喊
LB	上弹
RB	奔跑
LT	蹲下
RT	射击
十字键左/右	更换使用的远程武器
START	进入游戏菜单
BACK	查看任务简报



特殊操作

●冲刺跳跃：推动左摇杆并按住 RB 奔跑一段距离后按 A 键，会发动冲刺跳跃，无论是跳跃距离还是速度都比一般跳跃要强。

●踩墙跳：推动左摇杆按 A 键跳到墙壁上，在人物出现踩墙动作后立刻向相反方向推动左摇杆然后按下 A 键，角色会再次跳跃，能够跳上一般跳跃无法到达的高处。

●闪避：推动左摇杆并按住 RB 奔跑，在奔跑途中按下 LT 键，角色会向前翻滚，短时间内移动速度比奔跑更快，而且能够躲避触发型陷阱的攻击。

●翻滚：角色在空中即将落向地面时按 LT 键，角色会发动翻滚，动作与闪避基本一致。在下落的高度足以让角色受伤时，翻滚落地可以让角色免受伤害。

●重攻击：在角色拥有消防斧的状态下，长按 B 键，角色会发动一次势大力沉的纵劈，能够把处于站立状态的丧尸立刻打倒，并且能够斩杀那些已经倒地的丧尸。

●推拉物件：靠近一个闪光的物件，长按 X 键，等角色做出抓住物体的动作后，推动左摇杆来实现推或拉的动作。

●滑下铁梯：在攀爬住铁梯时，推动左摇杆向下然后按住 RB 键，角色会以非常快的速度滑下铁梯。

●攀住边沿：角色站在一个可供攀爬的物件边沿时，左摇杆下推，角色便会作出攀住边沿的动作，此时按 A 键角色会爬上边沿，按 B 键角色则会松手落下。

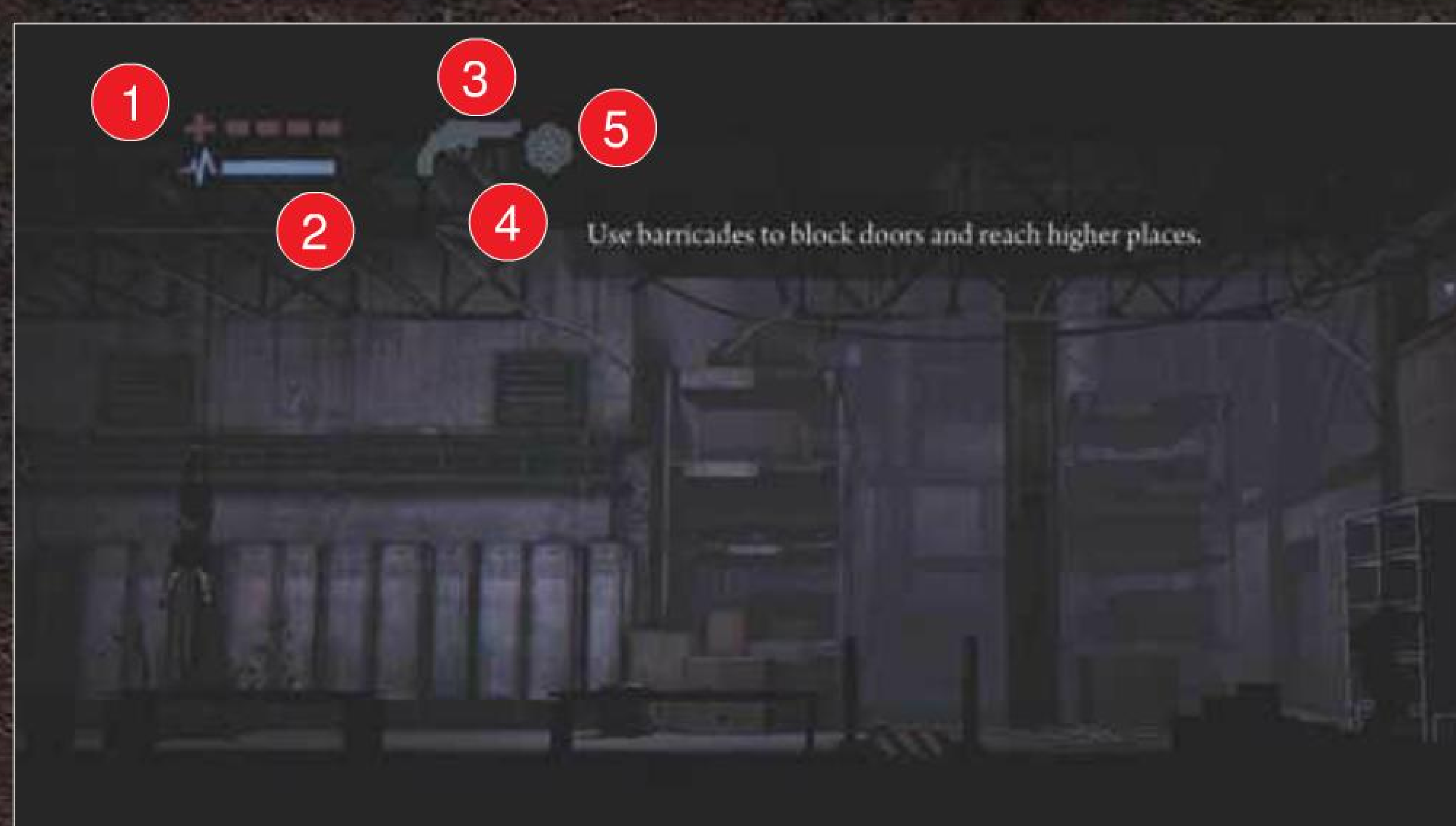








界面元素



①生命值 ②体力值 ③使用武器种类 ④剩余携弹量 ⑤弹夹剩余弹量

DEADLIGHT © 2011 Tequila Works, S.L. Microsoft Game Studios and the Xbox LIVE logos are trademarks of the Microsoft group companies and are used under license from Microsoft. All rights reserved.

收集要素

本作的收集要素有三种，均是在游戏关卡中通过调查物品或尸体而获得，取得后可以在主选单的“Randall's Memories”中查看，其中“Diary”记载着Randall自己写下的日记，一共有六十页，分为十部分，在关卡中藏的位置都比较明显，玩家一般不会错过，每找到一部分就可以获得十页的日记内容。“Hidden Secrets”则包括了一些记载游戏背景的照片、剪报和特殊纪念物，还有一些死者的ID卡，这部分的内容有的藏得比较隐蔽，玩家需要非常仔细地观察场景才可以找到隐藏地点。最后则是“Handhelds”，三个大关中共藏有三个古老的游戏机，隐藏在相当隐蔽的地方，取得游戏机后玩家可以玩非常简单的小游戏，打破最高分记录后还可以获得成就。本次攻略中将会列出所有隐藏物品所在之地，方便各位玩家收集。



菜单功能一览

菜单选项名称	功能
New Game	开始新游戏，在第一次进入游戏时会出现。
Continue	继续之前保存的进度开始游戏，第二次开始游戏后才会出现。
Select Scene	选择关卡开始游戏，玩家只选择自己已经打通的关卡，尚未打通的会处于锁定状态。
Randall's Memories	查看已取得的收集要素，具体功能已经在上文给出。
Leaderboards	排行榜，查看其他玩家的游戏成绩，有一个传染成就需要进入排行榜解开。
Achievements	查看成就。
Help & Options	包括了简单的游戏操作教学和一系列游戏设定。
Exit Game	离开游戏。





收集指南＆成就指引

所有收集要素与成就均以获取的顺序排列，方便玩家查看使用。

开始游戏之前

如果你不是一个人在《死光》里战斗，请点开主菜单中的“Leaderboards”，查看一下你好友的成就，顺便拿下成就“Spreading the disease”（成就1）。

成就1 Spreading the disease

达成条件：在排行榜上见到一位同样在玩《死光》的好友。

达成方法：在确保你有一位同样购买了游戏的好友的情况下，于主菜单界面进入“Leaderboards”，成就将立刻解锁。

ACT 1 欢迎来到西雅图 Welcome To Seattle

● Scene 1：Left Behind

收集品1：Photo

Randall随身带着这张照片，玩家在开始游戏时便已经获得了这个收集品。

收集品2：Karla

游戏开始后会有教程提示玩家按X键检查Karla的尸体，与此同时会获得这个收集品。



日记：Diary Page 1

调查仓库二楼房间外的蓄物柜即可获得。



成就2 What's on your mind

达成条件：获得Randall日记的其中一部分。

达成方法：在第一幕的第一小节中，玩家进入仓库并到达二楼后，可以在蓄物柜里找到第一部分的日记，并获得这个成就。

收集品3：R.T. Chase ID

仓库二楼左方尽头，攀上最高处后在尸体上获得。



成就3 Lay your hands on me

达成条件：挣脱一个丧尸的擒抱。

达成方法：丧尸攻击Randall的方式之一就是发动擒抱，这时玩家连打B键就可以让Randall挣脱，顺便拿下成就。

成就4 Jump

达成条件：使用翻滚抵消一次掉落伤害。

达成方法：虽然游戏后期会有教学让玩家有机会得到这个成就，但其实在第一幕的第一小节就可以获得。在玩家使用机关压死一个被油桶绊倒的丧尸并来到户外后，玩家会需要沿着铁梯和楼层的边沿爬上楼顶，一直向左走，直到遇到一个可以爬到下方的铁梯时，不要沿着铁梯爬，而是来到梯子更左方的栏杆处，按A键让Randall翻到栏杆外攀住，这时候玩家需要先按B键让Randall放手，然后迅速把左摇杆向右推并预先按住LT键，Randall会在下方平台进行翻滚来抵消掉落伤害。这里的检查点离梯子很近，玩家如果第一次尝试失败，可以通过读取检查点来获得再次尝试的机会。

成就5 I Ran (So Far Away)

达成条件：从仓库中逃生。

达成方法：剧情成就，在第一幕的第一小节（ACT 1–Scene 1）中踹掉发电机开关后获得。

成就6 Knockin' on Heaven's Door

达成条件：奔跑中撞破木板，产生新的通道。

达成方法：第一幕的第一小节中会有撞门的教程，必定会解锁本成就。

● Scene 2：The End Of The Tunnel

游戏机1：Raven Thunder's Rock Legend

注意，跳跃时最好在管道上方一个人高的地方起跳，起跳位置太矮会落到下层，这时就失去再次爬上梯子和进入管道的机会了，只能重读检查点。获得游戏机后按X键可以立刻开始玩小游戏，顺便拿下成就“Let there be rock!”。



成就7 Let there be rock!

达成条件：打破小游戏“Raven Thunder's Rock Legend”中的最高纪录。

达成方法：这个小游戏的最高得分是30分，要挑战起来不难。游戏本身像是一个《吉他英雄》的Game & Watch版，玩家先用A键或B键选择模式开始游戏，屏幕中有五条音轨，会有音符不断随机从其中一条音轨落下，玩家需要在音符到达音轨底部时立刻操纵角色赶过去按A键演奏。建议玩家选A键模式，因为难度较低，玩家可以很轻松地打破30分纪录。

收集品4：Poem

就在下水道的大路上，玩家必定会经过。



成就8 Flirtin with Disaster

达成条件：奔跑中与一个丧尸产生冲撞。

达成方法：正常情况下，Randall触碰到一个处于警觉状态下的丧尸时会像是碰到障碍物般地无法前进，但如果在触碰时Randall处于高速奔跑状态，他会与丧尸产生冲撞，并与丧尸一同滚落地面。解除这个成就的同时记得要连打B键摆脱丧尸的纠缠，不然Randall会被秒杀。

● Scene 3：Welcome To Seattle

收集品5：ID: Arthur L. Allen

尸体的位置比较明显，但玩家有可能会因为下意识地跳过坍塌处而错过，记得留意观察。



收集品6：Pamphlet

就在电线杆处，位于玩家的必经之路。



www.dooland.com

实用技术 攻略透解

收集品7：The Seattle Reporter

对付完丧尸进到屋子后就可以看到手推车，调查一下即可获得，不要跑太快漏了，一旦翻过屋子的顶部就会进入第四小节，没法回头拿了。



● Scene 4：Outskirts

成就 9
Go back to hell

达成条件：用重攻击斩杀一个丧尸。

达成方法：取得消防斧后立刻可以获得的成就，近身推倒一个丧尸，然后用重攻击追击，只要这次攻击成功地令丧尸的身体变得破碎，成就立刻解锁。

成就 10
Another one bites the dust

达成条件：使用消防斧对丧尸打出一套连击。

达成方法：获得消防斧后能够立刻获得的成就，找到一个丧尸，对它连按两次 B 键，Randall 会先使出一次斩击，然后用斧柄把丧尸推倒，接着玩家就可以拿下成就。

成就 11
Don't Lose Your Head

达成条件：一击杀死一个丧尸。

达成方法：秒杀丧尸的诀窍是刚好一斧砍在它们的脑袋上，但这个效果有很强的随机性，因为丧尸在移动时头部有一定程度的上下摆动，想要恰好命中并不容易。玩家在第一次获得消防斧时便可以操纵 Randall 去尝试获得这个成就，最好的途径就是吸引一大堆丧尸，让他们聚集在一起后一斧子挥过去，因为攻击带有范围伤害，能够一次击中大部分丧尸，会有很高的机会恰好砍下了其中一个的脑袋。

收集品8：Air Freshener

物品藏在最边缘的尸体上，而且这尸体被一个靠墙而坐的丧尸挡住，降下汽车后立刻处理掉这个丧尸和另一个从场景中走出来的丧尸，然后才可以安心拿取。



日记：Diary Page 2

在梯子的右方，急着下梯子会错过。



收集品9：One Hundred Dollar Bill

看到垃圾场后先不要急着跳过铁丝网，沿着梯子来到下方，搜索尸体后就可以获得。



成就 12
Welcome to the Jungle

达成条件：进入垃圾场。

达成方法：在第一幕的第四小节（Act 1–Scene 4），玩家操纵 Randall 跳到一台汽车上并引发警报时便会获得成就。

收集品10：J.W. Gacy ID

房间中的丧尸可以在窗台上对付，等它要爬窗台时用重攻击砍倒，跳进屋子后再继续用重攻击追击即可。ID在房间的最右边。



● Scene 5：A Chance Meeting

生命强化药：Health Expander 1

剧情过后立刻往地图左方走，打碎铁丝网上的木板，蹲下进入缺口，药就在尽头的尸体身上。



成就 13
What You Need

达成条件：找到一个生命强化药（Health Expander）

达成方法：游戏中一共有三个生命强化药，每个都可以让 Randall 的生命值提高一格。玩家只需要找到其中一个就可以获得这个成就。具体获得方法请参考隐藏要素收集部分。

收集品11：Blue Handkerchief

在离丧尸啃食强盗处最近的吊起尸体身上搜索便可以获得。



收集品12：A.C. Wuornos ID

这里最安全的拿法是攀住会掉落的窗台，与窗台一起落下后立刻前去搜刮尸体，然后回头对付最近的一个丧尸，只要击倒对方，就可以来得及在其他丧尸赶到前通过蹬墙跳回到上层。



● Scene 6：Checkpoint Charlie

收集品13：Safe Point Map

从空调架跳入高墙并解决丧尸后，别忙着往上踏墙跳，垂直区域的底部有一具尸体，调查可以获得地图。



收集品14：Medicine Book Page

从高楼处跳下后不要忙着向水塔下方走，回头观察会发现一道梯子，爬下梯子看向左方会发现有窗帘飘动的窗户，跳进去，物品就在房间尽头。



收集品15：Music Box

经过水塔并进入房间后，落到下一层，立刻向左走，音乐盒在房间的中央。注意房间最左方有一个可供调查的剧情点，不要和这个收集品弄混。



日记：Diary Page 3

拿音乐盒的房间中跳出室外，越过铁丝网后会站在一个小型的建筑顶部，日记就在建筑内，从右方下去后向左走入内部可找到。



成就 14
In the Army Now

达成条件：进入军队控制区域。

达成方法：剧情成就，在第一幕的第六小节获得手枪前会自动解锁。

成就 15
Wanted Dead or Alive

达成条件：用极高速上完六发左轮子弹。

达成方法：在第一幕的第六小节（Act 1–Scene 6）Randall 会获得一把左轮手枪，并且进入回忆情节，在这个情节中，玩家可以在房车处的弹药盒处得到无限的弹药补充，方便尝试解锁这个成就。解法是先打空左轮的六发子弹，确认弹仓全空后，用最快的速度连打 LB 键，让 Randall 用极高速上完六发左轮子弹，一旦时间达标，成就立刻解锁。如果没有达标也没关系，打空弹仓继续尝试，但记住不要射击这段剧情中需要射击的目标，一旦完成剧情，要再找到能够无限补充弹药的地方就不容易了。

成就 16
Rust in peace

达成条件：一枪爆掉丧尸的头。

达成方法：比起"Don't Lose Your Head"容易得多，因为游戏中用枪械杀死丧尸的最佳办法就是爆头，而且只要玩家瞄准丧尸头部开枪，一般来说都能够成功爆头，所以在获得手枪后立刻拿下这个成就吧。

● Scene 7：Broken Homes

收集品16：O. Elwood Toole ID

尸体就在屋子中，属于玩家必经之路，不会错过。



收集品17：Complaint Receipt

就在进入大楼的第一房间的沙发上，很显眼。



收集品18：Testament Letter

爬到顶楼时遇到的第一个房间里的尸体上。



收集品19：Eiffel Tower Postcard

爬上梯子后立刻往左走，就在房间尽头。



● Scene 8：Lou's Pawnshop

收集品20：Sam's Badge

关卡刚开始时调查Sam的尸体即可获得。



收集品21：Couple's Picture

来到二楼后往右走，别急着搬开一楼的货架，用货架做踏脚点，爬上右方的栏杆后，往右走就会发现隐藏的房间，照片在房间右边尽头。



ACT 2 猎人们 Hunters

● Scene 1：Dream

成就 17
Is there anybody there?

达成条件：完整经历 Randall 的梦境。

达成方法：在第二幕的第一小节（Act 2–Scene 1）完成 Randall 的梦境剧情后获得。

● Scene 2：Tunnel Rats

日记4：Diary Page 4

在一处需要拉开箱子作为垫脚的场景中，玩家拉开箱子的瞬间隐藏的区域就会暴露，日记就在里面。



收集品22：J.L. Dahmer ID

在有四个触压陷阱的地方，用踏墙跳攀上其中一个陷阱的压板后，不needs要立刻右跳，先爬上压板，等四个压板都升到最高处后向左走，就可以调查尸体获得。



收集品23：Poem Page 2

拿取弹弓的路上必定会碰到，一具地面上的尸体。



● Scene 3：The Collector

收集品24：Rat Bone Necklace

这个物品很容易错过，在第一次下落时记得要让角色落在第二个斜坡最右边的木质平台上，如果跳到了斜坡上，就只能读档重来了。在平台上只要加速冲刺跳，就可以攀上隐藏区域的入口。



● Scene 4：The Den

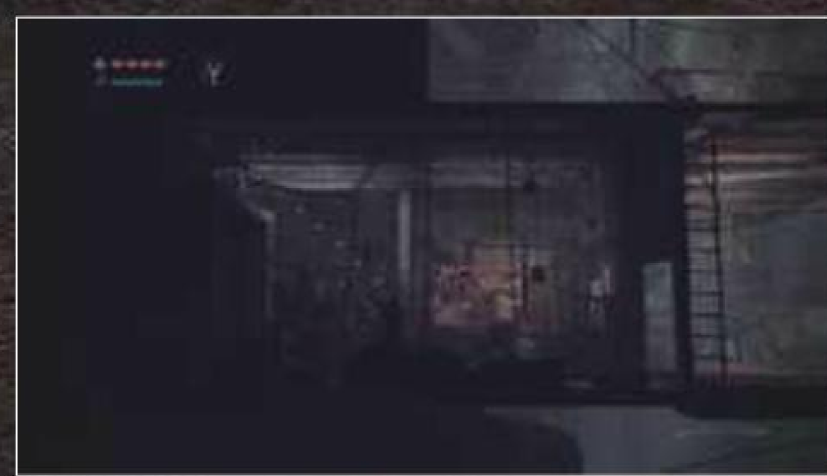
成就 18
Land Down Under

达成条件：跟随 Ratman 前往他的巢穴。

达成方法：剧情成就，在开始第二幕的第三小节（Act 2–Scene 3）时获得。

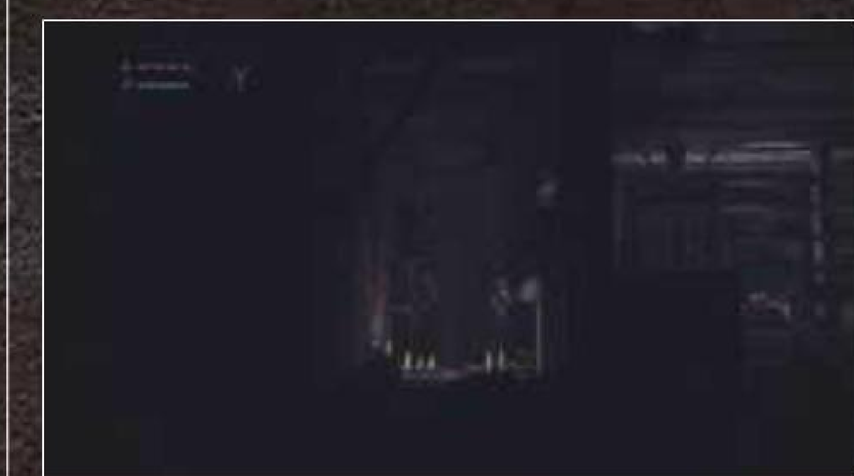
收集品25：Medal of Honor

刚进入Ratman巢穴时遇到的第一个房间虽然没有提示，但实际上可以靠奔跑撞开门上的木板，物品就在房间里面，但需要用弹弓打下来。



★收集品26：Polaroid

在Ratman卧室的后方有个能够蹲下通过的门，进门后的房间中就有这个物品。



收集品27：Nang 68 Photo

来到大型木质升降台，并将木箱拉到升降台上时，可以在拉动木箱后去调查后方的墙壁，获得物品。



收集品28：9 Circles of Hell Illustration

来到最上层，把木箱推到尽头的下落机关后，不必急于让木箱落下，先撞开木板跳到有窗帘飘动的房间，物品就在里面。



● Scene 5：Ascend

收集品29：K.A. Bianchi ID

从地铁上跳到地图右方的平台上，撞开木板进入房间，调查尸体即可。



生命强化药：Health Extender 2

先需要用弹弓打掉Ratman头顶右上方的机关卡固，移动平台上升后，站在平台边缘，用弹弓启动开关。平台开始移动后，在快要撞上Ratman所在的下水道管时摇杆下推攀住平台边缘，躲过下水道管后要立刻点A键上爬，避免被下方的柱子撞下平台。到达场景左边后走到尽头，尸体上调查可以找到药。原路返回时需要使用和来时一样的操作。



收集品30：Rat's Territory Page

在水池区域让水位下降后，从左边池子的尽头用蹲下的姿势进入隐藏房间，物品在尸体身上。



收集品31：Survivor Diary Entry

进入一节地铁车厢的内部后在尸体上拾取。



● Scene 6：Tree House

收集品32：Rosary Wooden Beads

在第一栋房子的上吊尸体身上，只要不是走得太快不会错过，但别停留太久，后面会有丧尸出现。



收集品33：West Seattle Herald

在屋中的某个电子设备上方，位于玩家必经之路，不会错过。



收集品34：Robert C. Bundy ID

第四栋屋子丧尸比较多，从一楼进入后立刻爬上屋子右边的窗户，然后往左跳上二楼，ID卡在左边尽头的房间里。



收集品35：Sick Woman Photo

树屋剧情结束后继续调查屋子中间的桌子。



日记：Diary Page 5

跳出树屋从旁边房屋的斜顶滑下，不要跳过铁丝网，调查附近的垃圾桶获得。



● Scene 7：The Big Bird

收集品36：E. Theodore Gein ID

就在楼梯间的底层走道上，玩家必定会经过。



● Scene 8：Lydia

成就 19
Goodbye stranger

达成条件：把一个丧尸推下栏杆。

达成方法：游戏中有几个地方特别适合完成这个成就，不过因为游戏本身不鼓励和丧尸进行近身缠斗，所以可能有部分玩家在游戏初期并没有完成这个成就。在第二幕的第八小节（Act 2–Scene 8），玩家会被直升机追逐，并坠入一栋建筑内部，拿到消防斧后劈开门锁，后方的房间中有两个丧尸，这个房间的出口是一个楼梯间，正好有个栏杆。玩家要做的事情很简单，解决掉第一个丧尸，然后不断地推开第二个丧尸，直到把它推到栏杆旁，再把它推下去即可。需要注意的是，推开丧尸的动作只在 Randall 与丧尸距离极近时才会出现，如果离得太远就会变成挥动消防斧，所以要把握好距离，不然杀死了丧尸就只能重读检查点再来一次了。

成就 20
Lazing on a Sunday afternoon

达成条件：在公园中遇见 Randall 往日的幻影。

达成方法：在第二幕的第八小节后，玩家会操纵经过 Randall 一个颓败的公园，他会在公园中短暂地陷入幻觉，经历完幻觉后就会获得成就。

收集品37：Half Heart Pendant

在经历幻觉后别忙着走，调查一下秋千就可以获得。



日记：Diary Page 6

秋千后方不远处的垃圾桶里就藏着这一部分的日记。



● Scene 9：Human Flow

收集品38：Children's Stories Tape

来到停车场第二层，砍倒破门而出的丧尸，爬到第三层后向左走，跳过中间的空隙，在最左方可以得到。



收集品39：A.H. Fish

来到停车场出口处，在巴士顶部往左跳，冲进杂货店撞在最尽头的货架上可以让ID卡掉落下来，调查即可。



● Scene 10：Playoff

日记：Diary Page 7

进入体育馆，跳下入口处的高台后立刻往左走，调查雪糕车即可。



收集品40：Military Protocol

在底层的更衣室区域，在快要离开更衣室时会碰到一个倒在地上的柜子，调查即可获得物品。



收集品41：Pilot Letter

来到前往体育馆中央区域的出口后别忙着左走，跳上右方的观众席，一直往前走，在一个没有被拉动的货架后的通道中有个吊死的尸体，调查尸体可获得。



游戏机2：Sport Daisy

在获得上一个收集品的通道外拉动货架作为垫脚处，爬上体育场的顶部，射击挂住梯子的锁，沿着体育馆顶部的铁架往左跑，不要踏上那些底部没有支撑的平台，通过攀爬横杠来到最左方，调查箱子既可以得到游戏机。



成就 21
No Pain, No Gain

达成条件：打破小游戏“Sport Daisy”中的最高纪录。

达成方法：最高得分记录同样是30分，要打破也很简单。游戏操作是先用A键或B键开始游戏，LB键和RB键对应左右手，LT键和RT键则对应左右脚，看准女教练Daisy的动作，她四肢中的哪一个做出动作，玩家便需要按下相应的按键，如果有两个肢体做出动作，就要同时按下两个按键。建议使用A键的游戏模式来进行游戏，失败三次后才会GAME OVER，足够玩家打破最高纪录了。

成就 22
Never Gonna Give You Up

达成条件：在球场中救下Parker。

达成方法：剧情成就，完成第二幕的第十小节（Act 2–Scene 10）后获得。

● Scene 11：Emergencies

收集品42：New Flue Brochure

沿路进入医院时能够在救护车上获得。



日记：Diary Page 8

进入医院后可以立刻在挂号处调查地上的书堆时获得。



生命强化药：Health Extender 3

进入电梯井区域后直接落到最下层，一直往右走，调查仪器获得。



收集品43：Doctor Letter

爬上电梯井，到达二楼后，调查地上的尸体后获得。



收集品44：Crazy Doctor Recordings

进入医院二楼最右边的房间，调查地上的录音机后获得。



● Scene 12：Medicine Man

收集品45：Science and Medicine Clipping

爬进四楼的房间，搜索房间中央的尸体后获得。



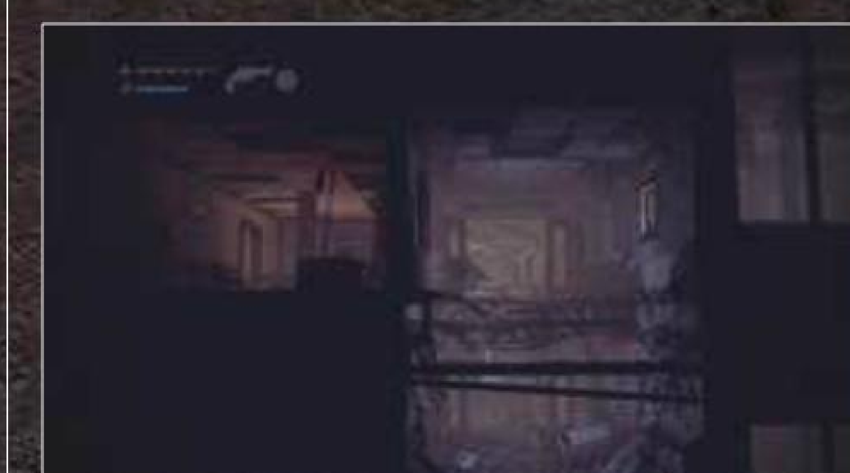
收集品46：Karla L. Homolka ID

在四楼一个单独病房的病人尸体上，位于玩家必经之路上。



收集品47：Doctor's Watch

玩家从电梯井顶部左方进入一条坍塌走廊时，能够通过跳到左方来进入这个房间，在尸体上可以搜索到物品。如果玩家落下则无法取得该物品，需要读取检查点。



ACT 3 新秩序 The New Law

● Scene 1：Nightmare

成就 23
Under pressure

达成条件：完整经历Randall的噩梦。

达成方法：在第三幕的第一小节（Act 3–Scene 1）完成Randall的噩梦剧情后获得。

● Scene 2：Fallen

收集品48：Green Berets Patch

调查坠机处Ben的尸体获得。



收集品49：A. H. Desalvo ID

在军队据点外围破碎的围墙处前方有一条浅水沟，里面躺着一具拥有ID卡的尸体。



收集品50：Henry L. Lucas ID

在一个能够通过攀爬电线来越过壕沟的地方，先跳到壕沟的左方，紧贴壕沟处有一具尸体，调查即可。



收集品51：Washington Today Clipping

爬过壕沟后需要攀爬到一栋小型建筑的顶部，从建筑的右边能够进入内部，物品就在里面。



收集品52：Safe Point Photo

在获得上一个收集品的建筑顶部向左冲跳，攀住梯子爬上哨塔，然后沿着更高的电线一直爬到壕沟左方的哨塔处，用呼喊引走丧尸，然后入内调查即可。



游戏机：Madness Mansion

在坍塌的导弹井处，滑下一个斜坡时，跳向右方有灯光射出的小入口处。如果跳到了梯子上，可以通过按B键落下来到达小入口出。入内调查小箱子就可以获得游戏机。



成就 24
Invisible Touch

达成条件：打破小游戏“Madness Mansion”中的最高纪录。

达成方法：最高得分纪录是30分，这是个非常容易打破的记录。游戏操作很简单，先按A键或B键开始游戏，然后用十字键控制角色移动，A键负责启动手电筒发射光线。游戏场景中有四根蜡烛，会有幽灵不停出现想要点燃蜡烛，主角则需要用手电筒的光线消灭它们，阻止它们点燃蜡烛。一

旦蜡烛被点燃三次，下屏幕中的法阵就会启动，一个邪神出现并控制玩家角色的头脑。因为游戏的难度是循序渐进，等玩家觉得自己撑不住的时候，早就已经打破记录了，所以随便玩玩然后故意输掉也没问题，只要记得主角只能用场景中央的楼梯在上下屏之间来回移动，剩下的就不是问题了。

● Scene 3：On Air

收集品53：Medical Report

进入有红十字的医疗中心后调查获得。



收集品54：D.R. Berkowitz ID

军用卡车右方不远处的尸体，附近有两个丧尸需要击杀。



日记：Diary Page 9

在一堆非常显眼的箱子处调查即可获得。



收集品55：Registration Plan

进入军队广播大楼后，在第一层中央的文件柜处获得。



收集品56：List of Names

来到广播站后，调查地上白色的箱子获得。



● Scene 4：Arcadia

收集品57：Religious Brochure

爬上通风管道口后向着左边跳跃，直到尽头，然后调查尸体。



收集品58：Piece of Stella's Sweater

沿着正确的路走即可碰到，但目标比较不显眼，建议不要走太快，如果错过了又触发了剧情就只能重打这一关了。



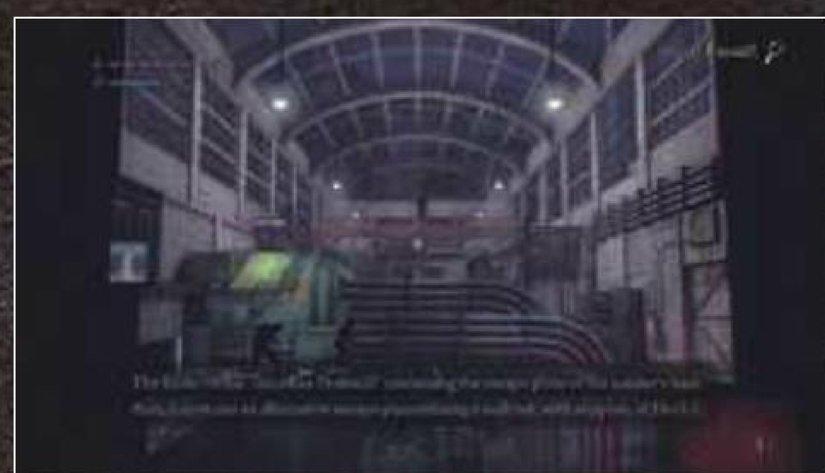
成就 25
Holding out for a Hero

达成条件：与 Stella 重新汇合。

达成方法：剧情成就，在第三幕的第四小节（Act 3–Scene 4）中进入浴室后获得。

收集品59：Arcadian Protocol

进入发电厂后立刻就可以看到，搜索即可。



收集品60：Robert W. Pickton ID

尸体位于场景的靠右方，因为场景中的丧尸会无限刷新，要速战速决。



成就 26
Pickin' Up Strangers

达成条件：找到所有 ID 卡。

达成方法：找到所有 ID 卡后自动获得，在第三幕的第四小节（ACT 3–Scene 4）中玩家会获得最后一个 ID 卡，如果之前没有任何遗漏，便会立刻解锁成就。

日记：Diary Page 10

闪回情节中，来到房子客厅后调查地上的物品，获得最后一部分日记。



成就 27
Forget Me Nots

达成条件：找到所有收集要素。

达成方法：最后一张 ID 卡同时也是最后一个收集要素，如果玩家之前没有任何遗漏，那将会和“Pickin' Up Strangers”一同获得。

● Scene 5：Revelation

成就 28
Tainted love

达成条件：完整经历 Randall 的闪回记忆。

达成方法：在第三幕的第五小节（Act 3–Scene 5）完成 Randall 的回忆剧情后获得。

成就 29
I want it all

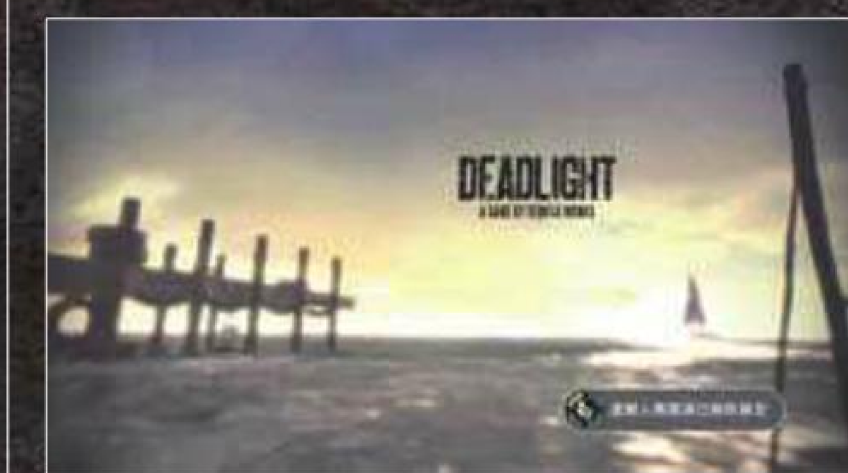
达成条件：获得游戏中的所有隐藏要素并完整地进行一次游戏。

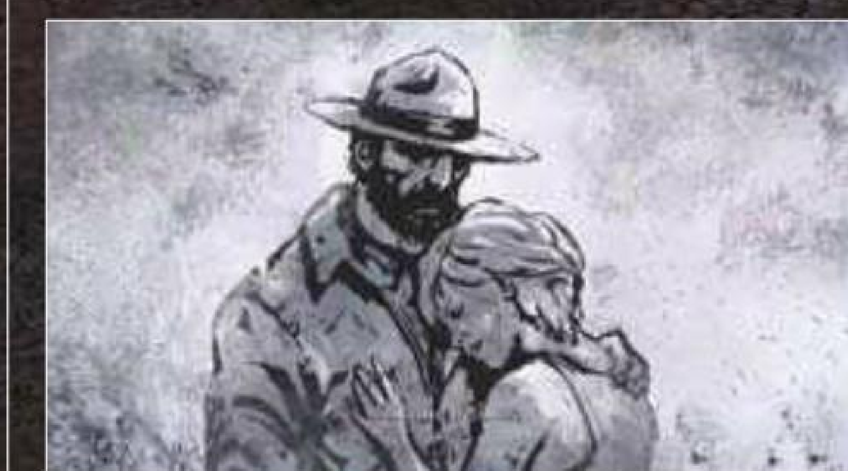
达成方法：想要令游戏的进度变成100%，首先当然是把三幕剧情全部打通，然后是收集所有十页日记和六十个隐藏秘密，再找到三个游戏机。对于想要全成就的玩家来说，这个成的用途是检验自己的收集情况，如果玩家在通关时立刻获得了这个成就，则意味着所有隐藏要素收集已经完成，如果还没有，则意味着有遗漏，需要用选关的方式去补完。

成就 30
Come Sail Away

达成条件：迎来故事的结局。

达成方法：打通三幕剧情并看完制作人员名单后便会获得的成就，玩家不可能会错过。







文 宇宙人 美编 心の永恒



新超级马里奥兄弟2	Nintendo	平台动作
3DS	New スーパーマリオブラザーズ 2	日版
	2012年7月28日 / 1～2人	4800日元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

上期分支路线补遗

W3-炮台：分歧点在W3-城，挑战前先准备豆丁马里奥变身，关卡开始之后先缩小，到达中继点前右下角能看到一个小水管。进去之后躲过所有机关继续往上游（如果这里失败了就要重新找豆丁变身了），到达最顶之后便能找到分歧终点。

W5最后的蘑菇屋：分歧点在W5-A，飞船到达中继点前记得把弹跳板放到船上，到达终点之后会看到两个砖块，其中一个能顶出藤蔓。拿着跳板下船然后将藤蔓顶出来，再利用跳板跳上去，沿着藤蔓上去就能找到另一个分歧终点。

隐藏世界全大金币收集

蘑菇世界

W蘑菇-1

1. 中继点之前有一个区域有蓝黄红三根水管，从黄色水管下去，利用POW破坏掉砖块走到水管空间的最下面就能找到大金币；

2. 过了中继点之后走一段路，来到一个彩色方块比较密集的地方，留意最底下会有一个矮矮的黄色水管入口，进去之后能拿到黄金马里奥变身，用火球破坏掉岩石下去就能找到大金币；

3. 终点的三根水管前一点的位置有由彩色长方块叠成的三个高台，中间较矮的高台有一只红色乌龟，用那只红色乌龟壳垫脚跳上去右边的高台就能拿到大金币。

分歧点：拿第三个大金币的位置，左边的高台上面有暗格，暗格能顶出藤蔓，爬上去之后就能找到分歧终点。到达W蘑菇-A。

W蘑菇-2

1. 必经的水路上能看到，拿到了这个大金币之后会被困在水中一段时间，不过不用担心被版边拖死；

2. 过了中继点之后必经之路上能看见，等天花板的岩石移开了之后就能上去拿；

3. 拿到了第二个金币，从这个狭窄的区间出来之后，上方有一个绿色水管（外面有海胆挡着）能进去，进去之后游到最上层就能看到，注意这段路上有很多敌人，而且版边一到那个位置，天花板很快就会移动封住金币，所以要尽快拿了离开。

W蘑菇-鬼屋

1. 起点位置，从左边的门进去，到达下一个房间，进去之后点下两边的P字机关令平台出现，然后趁其消失之前躲过鬼魂去拿；

2. 拿到了第一个金币之后从该房间出来，之后场景中间有三个并排的门，进入中间那个来到另一个房间，利用跳板跳到最上方，点下房间左上角的机关之后再下去就能找到；

3. 拿到第二个大金币之后离开房间回到一开始的空间，从楼梯上面的门进去来到另一个空间，这里有三个黄色P字机关，点下右边和中间的机关，从第三层的路进去，跳到天花板上的隐藏空间，点下黄色P字开关之后就能大金币出现。

分歧点：点下了令第三个大金币出现的黄色机关之后，右边有鬼魂出现的地方就会出现隐藏门，进去之后就能抵达分歧终点。开启W蘑菇-B。

W蘑菇-3

1. 必经之路上能看见，具体位置在土管的下方，拿的时候要小心别掉下去；

2. 经过了中继点，穿过水管来到关卡后半段路上，垂直移动平台前一点的地方能找到；

3. 必经之路上能看到，被砖块围绕着。

W蘑菇-库巴城

这个库巴城后面有一块大铁球不断地破坏道路滚动，要尽快前进。

1. 必经之路上能看到，要趁铁球来到前拿取；

2. 到达第一个区域尽头有绿色水管的位置，先别进入水管，旁边的大块人面石板背后能找到；

3. 到达终点门前先别进去，加速奔跑然后利用狸猫马里奥的飞行能力，从外面绕过去飞到这个区域的上方，会发现很多小金币和第三个大金币。

W蘑菇-A

1. 必经之路上能看见，如果在缩小状态拿这个大金币会比较轻松；

2. 拿到第一个大金币之后继续网上走，遇到左右分开的路时选择右边上去就能找到；

3. 过了中继点之后，必经之路上能看到，先点下黄色P字机关让大铁球下来，然后再去拿。

W蘑菇-B

1. 往上移动的强制卷轴关卡，爬过了两段藤蔓之后，左边能看到；

2. 中继点下方靠右边能看到；

3. 过了中继点之后的必经之路上能找到，注意躲开乌龟。

鲜花世界

W花-1

1. 必经之路上能看见，拿的位置有乌龟在，可以先用火焰马里奥变身消灭掉乌龟，然后踩着绿色移动方块去拿；

2. 同样是必经之路上能看见，绿色方块开始往上移动的时候跳上去拿；

3. 中继点之后是一段很多绿色移动方块，要往上走的路，上到最上面后，从黄色和蓝色的水管之间跳下去，或者踩掉附近的乌龟，然后将龟壳扔下去都能拿到。

分歧点：拿第三个金币的地方附近就会看到两个问号方块（下面有红色乌龟），用千斤坠踩右边的方块，方块不会变出金币而是长出翅膀，静静站在方块上面让它飞，然后最后会将马里奥带到天上，之后便能看到分歧终点，进入W花-A。

©2012 Nintendo

W花-鬼屋

1. 拿到黄金圆圈之后，攀着蜘蛛网往上跳，从右边的分支上去就能拿到大金币；

2. 上到最顶层，顶开问号箱子拿到无敌星星之后，构成场景的地形会瞬间变成金币，下落的时候有一次机会能拿到这个大金币；

3. 不走分支路线，下水后必经之路上能看见，要趁大鬼魂还没到之前拿走；

分歧点：拿到第二个金币之后，贴着右边的墙壁下落就能到达分歧终点，进入W花–B。

W花-2

1.4只大蜘蛛并排出现的位置能看到，踩着大蜘蛛跳上去就能拿到；

2. 中继点之后，经过了一个小毒沼，然后继续控制十字平台在毒沼中前进，途中要躲开或者消灭掉大蜘蛛和水里的河豚，一直走到尽头的平台就能拿到；

3. 必经之路上能看到，踩着大蜘蛛过毒沼泽的途中能拿到。

W花-3

1. 两边不断有酷栗宝从水管走出来，中间是粉红色跳床的区域，踩着跳床到最顶上就能拿到；

2. 过了中继点，打开问号箱子吃掉道具变成豆丁马里奥，在后面有乌龟绕着圈飞的地方，按照小金币的提示踩着乌龟钻进上方的小水管，之后按照指示牌钻进水管，利用水管弹射到上去即可拿到；

3. 拿到第二个金币回到原来的区域之后，钻进绿色水管会将马里奥射到对面的平台，到达对面之后先别急着进水管，往回走，利用绕着圈飞行的乌龟垫脚跳过去就能拿到（要维持在豆丁马里奥的形态下）

W花-库巴城

1. 必经之路上能看见，利用不断出现的炸弹敌人，炸坏金币上面的砖块，然后再扔一个炸弹过去，让炸弹体我们拿大金币；

2. 必经之路上能看到；

3. 来到一个有刺的运输带区域，天花板上的黄色机关能令运输带改变方向，然后蹲在运输带上躲过针刺到达后面的空间就能拿到。

W花-A

1. 登上移动冰块平台之后，必经之路上能看见（前一点的地方天花板上有两个小口，不是从那里上去的，不用纠结）；

2. 过了中继点之后，必经之路上能看见，比较难拿，建议先消灭掉带刺的甲壳兽，然后拿着没刺的甲壳下去下面会掉落的平台上，等掉下去那一瞬间扔出甲壳拿走金币，同时第一时间用三角跳跳上来；

3. 最后一个移动冰块平台，必经之路上能看见。

W花-B

1. 第一只踩着云的敌人出现时，消灭掉它并乘着云往右上方飞一小段距离就能找到；

2. 过了中继点之后，在能拿到红色圆圈的区域将敌人的云抢下来，然后从右下方的黄色水管进去就能看到；

3. 过了中继点之后必经之路上能看到，如果抢到云的话很轻松就能拿到。

进入星星世界之后，如果要挑战里面的关卡得先交纳99个大金币，另外这关拿到的大金币全都是月亮金币（之前普通关里拿到的大金币都是星星金币）。星星世界还有一个隐藏房间，里面能将无敌星星放到道具格。这个房间要将全部星星金币收集完才会出现，然后将星星世界所有的月亮金币全部收集回来，交纳了才能打开。

W星-1

1. 必经之路上能看到，大金币上方两个砖块格子，左边那个能顶出P字按键，点下去之后大胆地从两侧的悬崖跳下去，钻进最底下的水管弹射上来就能拿到；

2. 过了中继点之后必经之路上能看到，先到后面踩掉一只乌龟，然后捡起龟壳，站在旋转砖块上将龟壳扔过去拿；

3. 终点附近能看到。

W星-2

1. 必经之路上能看到；

2. 过了中继点之后必经之路上能看到，可以踩掉后面的乌龟然后用龟壳去拿；

3. 接近终点的必经之路上能看到，在三块会掉的黄色方块下方，踩着中间的小方块掉下去，拿到之后马上跳上来。

W星-3

1. 到达中继点之前，某个地方水底下有个缺口可以跳下去，到达下面的区域后就能看见；

2. 过了中继点之后，有两个石板敌人的平台，中间有一个桅杆支撑着一个很高的平台，石板两边各有一个被两只鬼魂绕着转的双层平台，走到右边的双层平台上会出现隐藏砖块，利用砖块垫脚上去桅杆上就能拿到；

3. 拿到第二个大金币后继续前进，在这之后第二块巨大石板敌人的位置（记住是特别大的那种石板），石板塌下之后踩着它跳上左上角的平台，然后使劲冲刺往左跳跃到对面的两个小平台（即前一块巨大石板上方的平台），其中左边平台的暗格能顶出藤蔓，登上上方的区域之后，大石板塌下后就能看到。

W星-4

强制卷轴关卡，拿到金币的关键是保持豆丁马里奥的变身，还有尽量别碰中继点。

1. 中继点前能看到；

2. 强制卷轴到达终点的时候能看到一个小水管，如果现在还维持着豆丁马里奥变身就能进去拿到第二枚大金币；

3. 从水管出来，到达横向卷轴区域的时候能看到第三个大金币在水面上。

W星-5

1. 抢到云之后按照天上的金币路线提示就能找到；

2. 过了中继点之后，某块平衡板的下方能找到，平衡板掉下去那一瞬间拿了金币马上跳跃离开，有云的话会轻松很多；

3. 快到终点时，抢到云之后往天上飞能看到绿色水管（具体位置参考下屏幕的数轴，离终点前倒数第二格的位置），进去水管之后就能看到大金币。

W星-6

1. 必经之路上能看见，如果有狸猫变身就能够将大金币附近的骷髅鱼消灭；

2. 拿到第一个大金币之后，前进不久就能看到天花板上的粉色水管，进去之后就能找到第二个大金币；

3. 必经之路上，具体位置是下屏幕的数轴离终点还有两格的位置，被一群骷髅鱼围着。

W星-7

1. 必经之路上能看见，躲过火焰利用黄色的小方块垫脚就能拿到；

2. 过了中继点之后，火焰炮弹开始出现的场景有两个问号箱子，箱子之间有暗格，顶出藤蔓之后爬上去就能看到，不容易拿，但即使失败了也能重复尝试，有狸猫变身会更加轻松；

3. 快到终点的必经之路上能看见，趁火球的空隙去拿。

W星-库巴城

1. 大金币在一个离熔岩很近的铁丝网上，要趁场景后面的飞船使出石化光线之前拿了离开；

2. 同样是必经之路上能看见，先躲过石化光线，然后第一时间从钉子平台旁边跳下落到黄色方块上，第一时间冲刺拿了然后继续前进；

3. 过了中继点，踩着绿色移动方块前进不久后就会突然出现，要尽快拿了离开。

文 狼来了 美编 心の永恒



经过上一期的系统介绍后相信各位玩家都已经对本作的系统有了一定的了解，相信也选定了主力角色并勤加苦练了吧(笑)。本次研究除了会放出部分共通招式的相关数据供玩家参考外，还会附上来自《女神异闻录Persona 4（简称 P4）》中所有角色的招式分析以及基础攻略，其余的《P3》组角色以及本作的原创角色——ラビリス（拉比利斯）等相关研究将留到下期。

研究中心 RESEARCH CENTER

女神异闻录 4 午夜竞技场	Atlus	格斗
多机种	ペルソナ4 ジ・アルティメット イン マヨナカアリ–ナ	日版
	2012年7月26日 1～2人	8100日元
	对应机种为PS3和X360	对应玩家年龄：12岁以上

全角色逆切数据一览

首先先解释一下何为“帧数”，帧数是格斗游戏中常见的用来计算时间的单位，1 帧 =1/60 秒。举个例子来说，鸣上悠的逆切发生为 10 帧，意思就是输入指令后需要经过 10/60 秒才会出现攻击判定，另外在招式发生后还会持续一段时间，期间有攻击判定的时间也会记录在表格中，以“10–12”的形式表示，意思就是 10 帧发生，但 10–12 帧时都持续有攻击判定。超级取消一栏中，标记○的表示可以超级取消，反之用 × 标示。



打击（投）类逆切

角色	发生 + 持续	无敌时间	超级取消
鸣上悠	地面 10–12（第二段 :13–22） 空中 4–6（第二段 :5–9）	地面 1–22/ 空中 1–9	○
天城雪子	22–33	1–33	○
巽完二	13–40	1–35	○
桐条美鹤	地面 / 空中 10	地面 / 空中 1–10	○
真田明彦	9–11（第二段 :16–18）	1–15	○
艾吉斯(アイギス)	地面 10–13/ 空中 8–11	地面 1–13 空中 1–11	○
拉比利斯(ラビリス)	26–30	1–30	○
伊丽莎白(エリザベス)	29–31	1–31	×
暗影拉比利斯 (シャドウラビリス)	15–19	1–18	○

当身类逆切

角色	当身受付时间	发生 + 持续	无敌时间	超级取消
里中千枝	1–9	7–8（空中时基本一致）	1–18	○
花村阳介	1–31	1–22	–	×
白钟直斗	1–14	10–13/ 输入 6 方向后 10– 视距离而定	两种版本都是 1–25	×
クマ	1–13	9–24	1–100	×

全角色5A、2A性能一览

硬直差指的是招式被防御后出招方的帧数优劣变动，比如白钟直斗的 5A 被防后硬直差是 –2，意思就是 5A 被防后自身会出现 2 帧的劣势，相反如果硬直差是正数表示有对应数字的优势，而 0 则表示均势。

角色	招式	发生	持续	硬直差
鸣上悠	5A	5	3	–2
	2A	7	3	–3
里中千枝	5A	5	3	1
	2A	7	2	–3
花村阳介	5A	5	3	–3
	2A	6	4	–2
天城雪子	5A	10	4	–11
	2A	7	2	–5
巽完二	5A	6	3	–7
	2A	8	3	0
白钟直斗	5A	6	3	–2
	2A	7	3	–3
クマ	5A	7	3	–9
	2A	6	2（3）2	–1

角色	招式	发生	持续	硬直差
桐条美鹤	5A	7	1	–9
	2A	9	3	–7
真田明彦	5A	5	2	0
	2A	5	2	–2
艾吉斯	5A	5	3	–6
	2A	7	4	0
拉比利斯	5A	7	3	–7
	2A	7	2	–1
伊丽莎白	5A	8	2	–1
	2A	7	2	–1
暗影拉比利斯	5A	7	3	–9
	2A	7	2	–1

全角色疾退性能排名

全角色的疾退动作各异，性能也有所出入，下面将综合无敌时间、发生时间等因素列出一个疾退性能的评级，其中 S 为性能最优秀的疾退，D 则是最差的。

S：花村阳介

A：伊丽莎白、拉比利斯、鸣上悠、白钟直斗、クマ、真田明彦、桐条美鹤、艾吉斯、暗影拉比利斯

B：天城雪子

C：巽完二

D：里中千枝

全角色总攻击数据一览

发动总攻击时的基本流向是：输入指令后角色出现预备动作→身体出现白光，白光出现到消失为止，途中处于刚体状态→出现攻击判定→命中后的追击 / 被防时的收招硬直（硬直差），其中如果知道防住对手的总攻击后对方将出现的硬直差，会对确反有不小的帮助，下面就来看看总攻击的数据吧。



角色	刚体时间段	发生 + 持续	硬直差
鸣上悠	15–24	24	–23
里中千枝	15–23	23	–21
花村阳介	17–27	27	–17
天城雪子	16–33	33	–11
巽完二	14–26	26	–5
白钟直斗	16–24	24	–20
クマ	17–28	28–33	–17
桐条美鹤	16–34	34	–15
真田明彦	19–27	27–35	–14
艾吉斯	14–28	28–32	–23
拉比利斯	17–27	27–30	–17
伊丽莎白	15–35	35	–20
暗影拉比利斯	17–27	27–30	–17

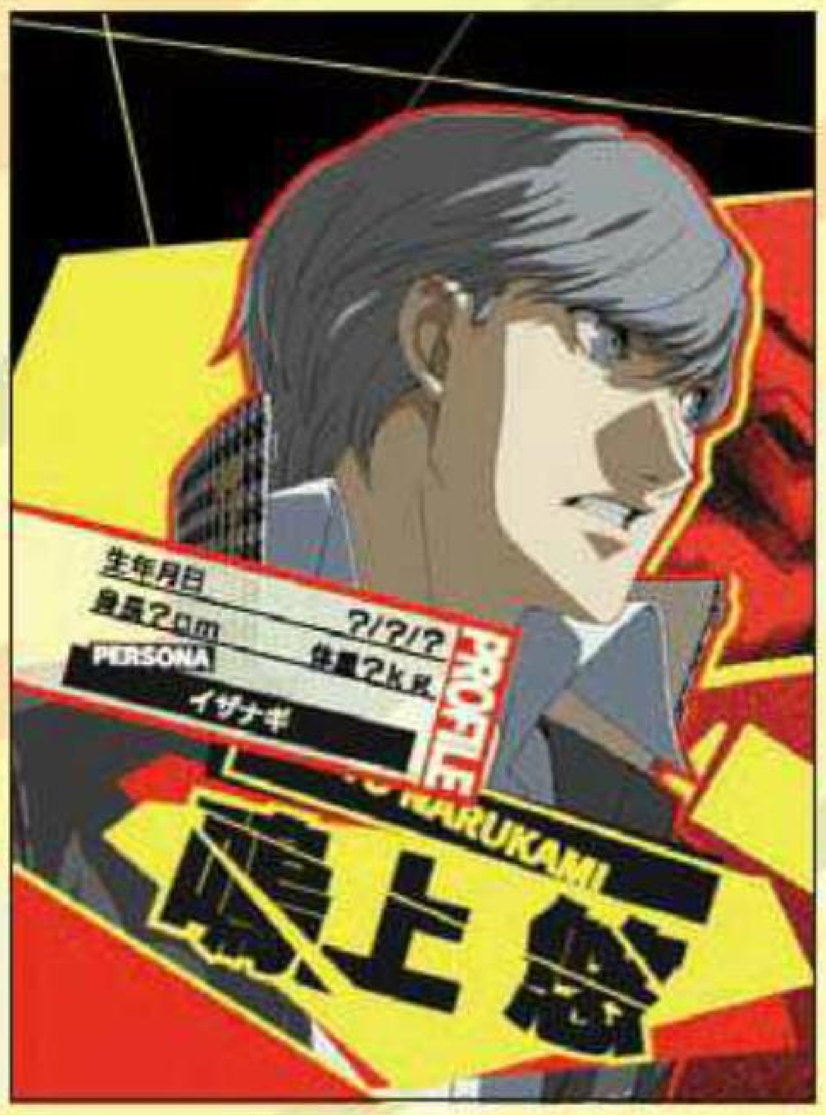
©Index Corporation 1996,2011.Produced by ATLUS

《P4》组角色招式分析及基础攻略



鸣上悠

角色强度：★★★　　**上手难度：★**



角色强度和上手难度排名分别为：

★★★ = 最强
★★ = 较强
★ = 普通
★★★ = 难
★★ = 较难
★ = 简单

招式表中 Persona 一栏里带有○符号的招式，表示需要在 Persona 处于可使用的状态时才能发动的招式；而在 SB 一栏里带有★符号的招式，则表示对应强化版的必杀技。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生极快的招式
5A 追加 A	–	–	连打连段
5A 追加 A 追加 A	–	–	连打连段
5B	–	–	攻击距离优秀，地面战时的主力牵制技
5C	○	–	常用的连段组成招式，被防也能跳跃取消
5D	○	–	发生较慢的 3 Hits 突进技，压起身时的主力之一
5D 追加 D	○	–	5D 的追加攻击，配合本体能有不错的压制效果
2A	–	–	发生极快的下段技
2B	–	–	代表招式之一，地对空的主力，空中无法防御，1/2 Hits 命中 / 被防都可以跳跃取消
2C	○	–	命中后将对手吹飞，不能受身的时间比较长，偶尔可用来打对手的乱动
JA	–	–	发生较快的招式，除了打连段外有时还能用作空对空
J2A	–	–	不是中段技，利用招式发生时改变落下速度的特征可骗对手对空
JB	–	–	招式有 2 Hits，空对地的性能优秀，空连的重要组成部分
JB 追加 B	–	–	基本只用在连段中，偶尔可以在低空前冲后以 JB 追加 B 或 JB 落地 2A 形成中下段二择
JC	○	–	不是中段技，基本基本只用在连段中
JD	○	–	虽然不是中段技，但偶尔可配合本体起攻或压制
共通技			
总攻击	–	–	判定距离略短，但发生是所有总攻击里的前三
足扫	–	–	下段技，非高伤起手摸到对手后，一般都用此招收尾再接 5D 进行起攻 / 压制
投技	–	–	只有靠近版边命中时才能诱发弹墙，否则需要快速取消才能追击
空投	–	–	基本上只有快速取消才能追击
逆切	–	–	空中也可以使用的打击技，偶尔可以用超级取消来对付没有抓准确反时间的对手
必杀技			
（空中）214A/B	–	★	用来破防的核心中段技，但要注意 A 版被防后在帧数上略为不利
214C/D	–	★	下段突进技，途中处于低身位，连段中对手处在足扫够不到的距离时通常就用本招来收尾，被防时有确反
236C/D	–	★	C 版为远程飞行道具，D 版被防时自己有利，SB 版命中后对手进入感电状态
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236C/D	○	–	常用在连段中或用来打消对手远程的招式，注意该招被防后个别角色可以从远处进行确反
（觉醒）214214C/D	○	–	横向判定长、被防时硬直极小的高伤招式，通过特殊的方法以逆向命中对手后还可以进行追击

基础攻略

近战时发生极快的 5A 和 2A 是压制的主力招式，5A→5B→2B→5C 的连携是压制时的基本套路，途中确认命中对手后可以接上 214D，被防时也可以在 2B 或者 5C 的时候利用跳跃取消来逃跑或者组织新一轮的攻势，此外也可以选择 236C/D 作为压制的收尾，236D 的发生较慢，使用频率太高的话对手可能会反应过来进行插动或者逃跑，但考虑到被防后己方会处于帧数优势，因此偶尔一用还是可以的。在密不透风的压制中，将中段技 214A 或 214A+B 穿插进去可以有效地破防，SP 充足时还可以快速取消接上后续连段。

中距离时 5B 和 5C 是牵制的主力，5B 的攻击距离比 5C 还要远，所以就算只使用 5B 也绰绰有余。尽管空对地时有对下判定优秀的 JB 和空对空的 JA，但番长（鸣上悠的外号）一般不会主动跳到空中，因为本身持有强力的地对空技 2B，因此前冲 2B 除了可以用来对空外，还可以有效限制对手跳跃，强迫对手和番长打擅长的地面中距离牵制战，惟一需要注意的是 2B 挥空后会出现短暂的硬直，因此不可以太猖狂。担心对手以二段跳来骗 2B 的话可以考虑用风险较大的逆切，具体使用时机是：对手跳跃→我方 2B→对手二段跳→2B 挥空出现硬直→对手使出空对地攻击→我方逆切。



▲2B有2 Hits，命中后有一段时间给玩家去确认命中状态然后接上后续连段。



◀2B 不管是否命中（2B 挥空时不可以），后面都可以接 5C 来延长确认的时间。

受到对手压制时，逆切和觉醒后的 214214C 都是不错的插动手段。由于逆切的指令非常简单，因此可以在防御中连打按键，如此一来只要对手的压制出现空隙，就会被逆切反击。不过需要注意的是逆切的判定距离较短，如果对手的压制已经将我方推开一段距离，那么逆切就极有可能挥空，为了弥补距离上的不足，此时就可以用横向判定极远的 214214C，此招就算被防也会将对手推远，属于风险低回报大的招式。



◀236236C的无敌时间很长，如果看到对手在远距离使用本体硬直较大的飞行道具时不妨用此招来反击。

VS.鸣上悠

番长在地面中的主力中段技 214A，被防时会有 2 帧的劣势，之后只要用发生快的招式如 5A 和 2A 抢招即可防止继续受到压制，但要注意番长可能会在 214A 被防后以无敌技来防止对手插动。个别 5A 和 2A 发生较慢的角色，可以考虑用逆切或者发生较快的投技来应对，但也不要过分依赖让对手抓到习惯。

非贴身时，中距离防住 214A 后双方基本处于均势，或者说是对番长有利的局面，因为他的 5B 很长，我方除非有发生快且距离优秀的 5A，否则很难取得先机。如果没有很好的对策，那么推荐选择疾退来拉开距离。附带一提，虽然地面的 214B 被防后番长有利，但空中 214B 被防后基本上是防守方有利。

里中千枝

角色强度：★★★　　上手难度：★



基础攻略

得益于被防时加1帧的5A，千枝近身的压制能力在游戏中数一数二，对战中基本以前冲或空中前冲来突进，然后以5A→前冲5A、5A→2A→5A→前冲5A的套路向对手展开密不透风的压制，给予对手一定压力后就可以将投技穿插其中，又或者在起跳的同时转向，然后以空中疾退JB来打对手的逆向，任何招式摸到对手后带入后续的5DD、2DD起攻，在有优势的情况下以各种方式来撕开对手的防御。此外，为了防止对手的插动或者回避，在压制途中要注意对手的逆切，5B/2B被防后最速疾退的套路是骗对手逆切的有力手段，而5A→最速空中疾退/5DD/2DD用来对付回避行动都有不错的效果。当SP在50%以上时就可以考虑用性能在游戏中首屈一指的总攻击来择中段，反应快的话就算没有择到对手也可以立即快速取消，然后前冲5A进行下一轮的压制。



▲5A被对手直防的话千枝会处于不利的状态，因此压制时也要注意观察对手的身上是否出现了白光并制定对应的压制套路。



◀ 236A/B追加236A/B后会出现中下段的判定，在中段判定发生后立即快速取消然后以中段的总攻击往往能打对手一个措手不及。

靠近对手的途径除了前冲和跳入外，中距离时也可以用5C来试探对手，一旦被防立即前冲取消，此时千枝会有1帧的劣势，如果对手没有5帧的5A或发生快的招式、无敌技，那么5C→DC→5A的压制套路基本上可以让对手什么都做不了，如果前冲取消后猜到对手要凹招了，主动用当身逆切可以有效避免对手插动。觉醒超必杀技陨石也是辅助我方靠近对手的强力手段之一，使用者需要根据对手所在的位置来选择陨石落下的位置，陨石让对手老实防御后，跳入→低空前冲JB/落地2A是强力的中下段二择，择中后可以扫倒对手带入起攻，因此SP充足时不妨多“依赖”一下陨石。



▲使用觉醒超必杀技陨石时本体会有一定的无敌时间，远距离时可以借此来躲开对手的飞行道具并顺势转守为攻。

招式一览

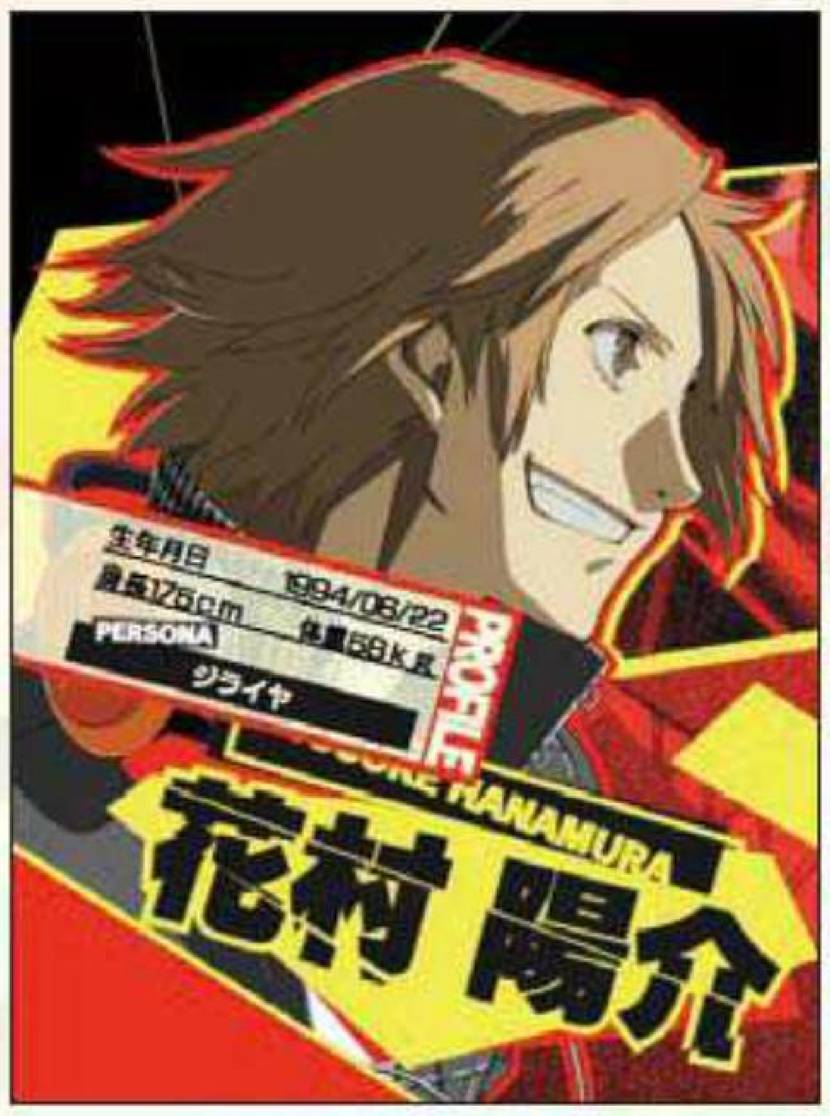
通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	神技之一，由于5A被防后有1帧的优势，因此5A→前冲5A的无限压制非常强力
5A追加A	–	–	多段攻击，可以籍此来确认5A是否命中再作出后续的行动
5A追加A追加A	–	–	被防时会将对手拉回
5B	–	–	发生较快，距离较远的通常技，作为连段起始技而言补正优秀，确反时的首选招式之一，命中/被防都可以跳跃取消
5C	○	–	中距离牵制的主力招式，命中/被防后都可以进行跳跃/前冲取消，CH命中时可以前冲取消进行追击
5D	○	–	起攻和连段时的常用招式
5D追加D	○	–	持续时间非常长，压起身时的首选招式，被防时千枝处于大优势，之后本体可进行中下段多择
2A	–	–	低身位的下段技，可以躲过某些打点较高的招式，比如番长的5B、美鹤的5A等
2B	–	–	命中/被防后都可以进行跳跃取消，无法空中防御，攻击判定强但范围偏小，加上挥空时的硬直较大，因此用来地对空不太可靠
2C	○	–	动作和招式判定基本上与5C一致，但由于是不同的招式，因此5B→5C→2B→2C的连携成立
2D	○	–	发生速度略快于5D，但Persona的前进距离稍短于5D，其发生较快和版边命中时诱发弹墙的特征常应用在连段中
2D追加D	○	–	被防时自身的有利帧数不如5D多，但发生较快偶尔用在特定的起攻套路中
JA	–	–	发生快、可进行连打的空对空招式
JB	–	–	配合Persona起攻时的强力中段技，横向判定优秀，打点略高，用来地对空时要算准时机，否则对手有可能以低身位的招式反击
JB追加B	–	–	常用在连段中或以特定的套路进行二择，如低空前冲JB→追加B/落地2A
JC	○	–	对下方判定强的上段技，主要用在连段中
JD	○	–	发生慢但持续时间长，可以在按D键的同时追加8/4/2方向来改变Persona的攻击轨迹，常用来压制
共通技			
总攻击	–	–	游戏中发生最快的总攻击，破防能力优秀，命中后可以接上高伤的后续连段，偶尔作为连段的收尾招式以方便后续的起攻
足扫	–	–	和2A一样是低身位的招式，持续和硬直都比较大，将对手扫倒可以配合5DD起攻
投技	–	–	投到对手后会和对方交换位置，因此不想换位的话要用4方向的投技，CH时可以用2A追击，通常命中时则要快速取消才能追击
空投	–	–	和地面投一样，需要CH命中时才可以无消耗进行追击
逆切	–	–	地面时是当身技，包括投技在内的招式都可以抵挡下来，成功当身后会使出多段飞踢，空中则是直接使出飞踢；由于地面版的收招硬直很小（当身有效时间也相对较短），所以在体力靠近35%时经常在远距离利用空发逆切来主动觉醒
必杀技			
（空中）236A/B	–	★	A版的发生速度较B版的快，前者被防时自身不利，后者相反，SB版的轨迹介于AB版之间，被防时有利，连段的主力招式
236A/B中追加236A/B	–	★	追加此招时可以延迟输入，该招依次有两段判定，段位分别是中、下段；A版发生快、命中后对手不能受身的时间较短，B版刚好相反，SB版则是发生快，不能受身时间长
（空中）236C/D	○	★	攻击力极高的单招，CH命中时往往有着一发逆转的可能，不过招式的准备动作较长，一般只作为空连的收尾招式，但以此收尾的话就无法继续进行后续的起攻压制了；SB版的特点是招式结束后本体还可以在空中进行其他行动
214C/D	○	★	招式发生后只有Persona具有攻击判定，一般只用在连段当中，其中C版被防不利，D版被防微有利，SB版会附带刚体效果且被防有利，不过此招主要还是作为连段的组成部分
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	中段判定，单发威力高，常作为连段收尾时的抢血招式；虽然被防时自身的硬直较小，但凹招时有可能被对手以回避行动躲过然后再确反，因此不可滥用
236236A/B	–	–	固有系统招式，最多可进行3次蓄力，攻击力加强的倍率依照蓄力等级分别为：Lv.1=1.25倍、Lv.2=1.5倍、Lv.3=2.5倍
（觉醒）（空中）214214C/D	○	–	俗称陨石，有发生保证，虽然大部分角色都有对应的方法来躲过此招的压制，但此招依旧有着扭转局势的作用；C版是在画面左侧落下陨石（以1P为例），D版的陨石则落在画面的右侧

VS.里中千枝

千枝的足扫→5DD起攻非常烦人，如果没有对策的话很容易就会被该种起攻方式活活屈死。这种起攻套路其实有一个时间点会露出较大的空隙，那就是在5DD里Persona最后的挥刀动作中，得知这一点后可以制定出对应的起身方式来逃离千枝的压制，具体为：被足扫放倒后不要立即受身，尽量在Persona最后的挥刀动作中以受身时的无敌时间躲过判定，此时对手会出现8帧左右的空隙，我方可以立即以发生快的5A将千枝的Persona打破，没有快速5A的角色则可以用大跳或者回避行动来应对千枝本体的压制，熟练掌握这个抗压技巧后可以大幅度减少被起攻时的压力。

花村阳介

角色强度：★★　　**上手难度：★★**





▲5B是近战时的主力，出招时尽量做到确认命中的状况，被防→继续压制、命中→打连段。



▲远距离在高空中撒苦无的最大作用就是让对手无法随心所欲地突进、进攻。

基础攻略

阳介的体力值偏低，因此立回的主要目的是利用自身那极快的速度来避免被对手碰到。地面牵制时主要用5A、2A和5C，5A或2A被防后接上5B，因为5B被防后我方处于优势，因此之后可以继续前冲5A/2A或用投技打破对手的防御。空中战时JA拥有不错的空对空性能，先置使用能有效地限制对手在空中的行动；JB和JC都可以用来空对地，两者的判定发生时间和持续时间都不太一样，交错使用能降低被对手地对空的风险。远距离时不妨用距离优秀的低空JD来制空。

空中236C\D是常用的牵制技，一般在远距离时大跳出236C来防止对手的突进并给予对方移动时的压力，但要注意对上某些拥有高速突进能力的角色时不可过分使用，否则可能会在落地硬直中被对手确反。地面的236C/D是用来"偷鸡"的招式，无法防御，SB版的有效距离更能横穿9/10个屏幕，命中后对手陷入混乱状态，之后以阳介那变化多端的多择来破防可以说是轻而易举的。话虽如此，使用频率太高的话有可能被对手抓到习惯，然后以大跳或回避行动来躲过再对处于硬直中的阳介确反。比较推荐的使用时机是在压制中，比如5B、5C、2C这几个被防后会让对手硬直增大的招式。



◀连续压制中的236C/D能打对手一个措手不及，命中后要对对手的逆切有所防备。

VS.花村阳介

要破解阳介的近身压制，那么就要对5B作出相应的对策。防住5B后我方会有1帧的劣势，阳介一般会用前冲5A继续压制，虽然可以用逆切来反击，但被对手猜到的话会遭到大伤害的确反，因此要尽量降低逆切的使用频率。风险较低的对策是防住5B后进行疾退或者使用回避行动，前者可以避开阳介接下来的前冲5A，就算被对手猜到我方要疾退，对手也没有太好的办法来重创我方；后者也可以避开前冲5A，但因为回避行动后自身会出现短暂的硬直，而且硬直中受到的所有攻击都会被判定为CH命中，所以被对手逮到的话……此外，如果能直防5B，那么防守方会有1帧的优势，鉴于阳介的5A是5帧发生，持有6帧以下发生的招式的角色可以抢招。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	牵制的主力技，命中时可以接上5C
5A追加A	–	–	5AA后同样可以用5C追击
5A追加A追加A	–	–	招式结束后自动腾空，之后可以使用空中必杀技
5B	–	–	该招有3 Hits，被防时自身微有利，只有在命中后才能跳跃取消
5C	○	–	连段和压制套路的组成部分之一，除了横向判定外对斜上方也有一定的判定，但基本不用来对空
5D	○	–	发生慢但突进速度快，距离有3/4个左右的屏幕，远距离时可以用来试探对手，但要注意被对手打破Persona
5D追加D	○	–	活用该招可以形成本体与Persona一同压制对手的局面，判定非常大，有时候会故意用此招来引诱对手打破Persona，然后本体再上前狙击对手
2A	–	–	可进行最多3次连打的下段技，虽然距离稍长于5A，但攻速不及5A，所以命中后无法接上5C
2B	–	–	被防时也能跳跃取消的地对空主力招式，注意挥空时的硬直较大，被防时也要用其他招式或跳跃来取消，否则容易被对手反击
2C	○	–	发生慢但命中后对手的硬直较大，对应FC，因此常作为确反对手逆切时的大伤害连段起始技
JA	–	–	发生较快的空对空招式，偶尔可利用其判定打对手的逆向
JB	–	–	空对地的主力招式之一，虽然会被对手的地对空招式打下来，但在对手防范阳介其他丰富的空中招式时此招便有了用武之地
J2B	–	–	可以改变落地惯性的招式，不过就算命中了地面的对手也基本接不上连段，因此主要利用其命中后长时间不能受身的特点进行空连
JC	○	–	JC的攻击判定持续时间非常长，与同样用作空对地的JB相得益彰，远距离低空前冲JC是常用的突进手段
JD	○	–	此招无法追加D，但胜在能横穿整个画面的攻击距离，低空JD是非常好用的远距离牵制技，但同样要注意被对手打破Persona
共通技			
总攻击	–	–	性能中规中矩的总攻击，命中后的伤害回报还算可观，虽然有着途中避下段的优势，但不推荐将其视为主力中段技
足扫	–	–	持续时间长，途中处于低身位的下段技，被防后除了(超)必杀技外无法取消，因此在压制中的使用频率不高
投技	–	–	命中后对手会进入中毒状态，需要快速取消才能接上连段，注意取消的时机最好是在第二发攻击命中对手的瞬间
空投	–	–	命中后的状况基本与地面投一致
逆切	–	–	当身技，没有空中的版本，当身的有效时间非常长，可以抵挡包括投技在内的招式，近距离成功当身后会强制对手进入倒地状态，注意当对手濒死时就算当身成功也无法将其K.O
必杀技			
236A/B	–	★	突进技，A版的发生快常用在连段中，但连段的总伤害难以提高；B版的发生慢，打连段时基本只能接在2C后面；SB版的发生最慢，但发生后会进行高速的突进且有短暂的时间附带对弹属性无敌的性能
空中236/214C/D	–	★	236为向正面的斜下方丢出苦无，214的则向着背面，C版的苦无轨迹是在自己的面前，D版的前方幅度更大；此招可有效地骗对手的地对空招式，但收招时有硬直，如果被对手猜到的话会遭到确反，另外要注意需要等丢出去的苦无消失为止才能再次使用此招
空中236/214A/B	–	★	俗称宙返，236向前进行弧形跳跃，214向后，招式发生后有短暂的对打击技无敌性能，此招最多可在空中连续使用3次，偶尔可在靠近版边的地方打对手逆向，在固有系统加速状态下可以增加一次使用次数；B版的浮空高度较A版的高，SB版的阳介会垂直跳跃并强制追加攻击
空中236/214A/B中A/B	–	–	上一招后的追加攻击，伤害可观，但基本只在连段中使用，命中后可以继续使出宙返直到使用次数到达上限为止
空中2C/D	○	★	落地后的突进技是下段，被防时不利，CH命中时可以追击；出招后有短暂的准备动作，在这段准备动作中可以使出其他必杀技来取消2C/D；D版在空中的待机时间变长(有更多的时间取消其他必杀技)，落地后的攻击距离更远，而SB版会立即垂直落地，不会出招
236C/D	○	★	无法防御的移动投，注意不是打击投，所以只有在对手完全处在地面时才能命中，命中后对手进入混乱状态，C版发生快距离短、D版发生慢距离长，SB版的距离更远并且在发动时会自动纵向锁定对手所在的位置
(觉醒)超必杀技			
(空中)236236C/D	○	–	发生时有一定的无敌时间，之后可以通过输入方向来控制龙卷风的移动轨迹，注意命中后要将对手控制在龙卷风中心偏上的位置，否则太低的话可能会让对手跌出攻击判定的范围，太高的话则会降低伤害
(觉醒)214214C/D	○	–	固有系统加速，一定时间内强化自身的各项能力(招式)，5A/2A的发生会加快1帧、前冲疾退的速度增加(前冲时本体会短暂地消失)、宙返次数+1、A连打连段的组成发生变化、5B/5C/2C/JC可进行跳跃取消、通常技命中/被防时可以进行前冲取消或疾退等等

天城雪子

角色强度：★　　上手难度：★★



基础攻略

雪子的近战能力不强，回合开始后一般立即与对手拉开距离，然后以 5B 和 JB 来阻止对手靠近。其中 JB 的机动性较高，是空中疾退拉距离时的主力招式，向后跳→疾退→ J6B 是常用的套路，注意尽量避免在中距离使用 JB，否则可能会被对手瞄准落地的硬直。如果 JB 将处于回避行动硬直中，或者是跳入等行动的对手打出 CH，距离合适的话可以立即前冲以 5AA → 5C →后续招式的套路来输出伤害。

当对手开始以跳跃或者回避行动来躲开 5B 和 JB 的牵制，此时就可以用判定优秀的 5A 来截击对手。5A 的攻击距离较长，利用尖端的判定来封对手跳跃有不错的效果。被防时要注意是否被直防，没有的话可以用 5AA 来确认命中情况，被防时可以跳跃取消，命中时先确认对手是处在空中还是地面，然后再以对应的招式进行追击，5AA 命中 / 被防后的硬直较大，因此还是较容易确认后续状况的。





▲猜到对手要以回避行动或空中前冲来靠近，雪子可以用空中疾退JB来应对。

►地对空时可以用先置的 1/2/3B 或者 JA 空对空，情况不太乐观时也可以考虑用回避行动来躲开。

熟悉了 5A 以及各种远程扇子牵制后，就可以考虑用 Persona 来加大对手的压力，通常是以各种 D 系攻击来限制对手的行动，其中可以通过输入方向来调整 Persona 落点的 2D 和 JD 非常好用，使用时为了不让对手打破 Persona，一般会将 Persona 的落点调整到对手的身后，使出 2D、JD 后可以立即用 5B、JB 来加大牵制力度。



◄地面时从远距离用 236C/D 或 6D 将对手牵制住时，可以在远处安全地提高火炎等级。

VS.天城雪子

雪子的一大弱点是没有对空中攻击无敌的对空招式，对空手段相对其它角色而言也较为贫乏。有鉴于此，以大跳跃来靠近雪子是不错的选择，途中可以避开大部分的 B 系牵制。靠近雪子后，由于她的通常技发生较慢，所以除了逆切外便再没有较为实用的防身技，逆切的性能优秀但横向判定短且攻击力偏低，因此不要因为惧怕被逆切打到而放弃近身压制的机会，雪子也有可能在我方防备逆切的时候用回避行动逃跑，看到的话不要错过确反。另外一点需要注意的是，被雪子放倒后，受身时间不宜太过单一，尤其是在版边被 236236C 命中后，如果第一时间受身的话容易被接下来的中下段攻击压制。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	命中 / 被防都可以跳跃取消，攻击距离、判定、对上方判定都非常优秀，惟一的缺点是发生略慢于大众的 5A，因此不适合用来插动
5A 追加 A	–	–	主要用来确认命中状况的招式，假如 5A 被直防，那么追加 A 时途中会出现足以让对手插动的空隙，命中 / 被防都可以跳跃取消
5A 追加 A 追加 A	–	–	虽然被防后的硬直较大，但考虑到雪子对 SP 的需求非常大，所以有机会的话还是要通过本连携来增加 SP 和回复 Burst 槽的
4/5/6B	–	–	飞行道具，通过输入方向可以改变扇子的飞行速度，远程牵制的主力招式之一
4/5/6B 后追加 4/5/6B	–	–	追加丢出第二把扇子，扇子的飞行轨迹会略高于第一把扇子，同样可以通过方向来改变扇子的飞行速度，只要命中或被对手防住，无论距离多远，本体都可以取消出其他必杀技
5C	○	–	该招对应 FC，发生较慢但判定强，可用来确反某些大破绽如逆切等招式，中近距离胡乱使用的话被会对手以回避行动躲过再对本体确反
4/5/6D	○	–	通过方向可以改变 Persona 的突进距离，一般只在远距离时配合本体丢出的扇子一起对对手进行牵制
2A	–	–	距离较短的下段，但此招是雪子所有招式中发生最快的招式，因此有时需要用 2A 来抢招
1/2/3B	–	–	按键同时输入方向可以改变扇子的飞行轨迹，虽然可以用来对空，但出招时没有对空中招式无敌的性能，所以对空时要先置使用
2C	○	–	多段判定的下段攻击，攻击距离较远，打点比想象中的高，有时候甚至能命中低空中的对手，不过基本只用在连段或压制之中
1/2/3D	○	–	输入方向可以调整 Persona 的攻击落点，中段攻击，版边或近距离时可以配合本体使出难以防御的中下段攻击甚至零择，如 5C → 2C → 1D →本体前冲 2A/ 总攻击 / 足扫等
JA	–	–	对横向以及下方的判定都非常优秀，但由于发生较慢的缘故，用来空对空时较容易输给对手发生快的招式
J4/5/6B	–	–	输入方向可以改变扇子的攻击角度，主要在空中疾退与对手拉开距离的时候使用，CH 命中时只要距离不是太远可以接上落地前冲 5A，注意落地后会出现短暂的硬直，近距离时慎用
JC	○	–	判定强，可以跳跃取消，此招有两个特殊应用，第一个是跳跃后空中转向 JC，Persona 的攻击距离会比通常时的远 ；第二个在快要落地时使用 JC，接着可以在 Persona 消失前在地面使用 5C 等带有 Persona 的招式，如此一来 Persona 不会回到本体而是立即在 JC 动作结束后的距离进行攻击。将这两种特殊应用结合到一起使用能对对手进行奇袭
J4/5/6D	○	–	基本性能与地面的 1/2/3D 相同，优势是出招时 Persona 会飞到屏幕外，中距离牵制时可以让对手不敢乱动
共通技			
总攻击	–	–	招式的动作比较明显，用多了对手较容易反应过来，值得一提的是刚体的发生速度较一般的总攻击快，因此偶尔可以作为插动技来使用，此外对手在防备雪子的逆切时也可以用此招来给对手一个“意外”
足扫	–	–	攻击距离比想象中的远，在固有系统的配合下将对手放倒后有不错的起攻回报
投技	–	–	近版边命中时才可以无消耗地进行追击，版中命中后可以趁对手晕头转向的时候提升一下火炎等级或发动火炎切断
空投	–	–	攻击力高，空投的有效范围较平均的大，投到对手后会和对方交换位置，因此不想换位的话要用 4 方向的投技，只有在贴近版边时命中才能无消耗追击
逆切	○	–	非常强力的防身手段，没有空中的版本，此招的无敌时间和判定持续时间都很长，纵向判定极高，长按还能回复体力，回复途中全程处于对下段、飞行道具无敌的状态，对上一些飞行道具属性的超必杀技如番长的 236236C/D 时可以在暗转中输入指令，然后趁机回复部分体力 ；被防时可以超级取消，因此有 50%SP 时被防后可以趁对手上前反击的时候用超必杀技超级取消 ；此外由于收招硬直较短，体力不多时也可以利用此招来主动觉醒，近版边时还能将逆切作为连段的组成部分
必杀技			
（空中）236A/B	○	★	压制、牵制时的主力招式之一，A 版的火炎距离短，B 版的远，SB 版的两个火炎会自动锁定对手当前所在的位置，出招后可以押键来控制火炎爆发的时机，熟练掌握后能有效地限制对手的行动
236C/D	○	★	发生较慢的下段判定飞行道具，发动后再次按下按键可以主动让飞行道具在当前位置变成火柱，命中时对手直到落地为止都不能受身，因此本体有足够的时间冲上前进行连段，C/D 版的区别主要在飞行道具的推进速度，而 SB 版会同时发出 C 和 D 版的两个火炎
214C	○	–	发动时会将少量体力转化为蓝色体力，固有系统火炎等级的等级会 +1，其中 Lv.1 ~ 4 时每提升一级都会增加 10% 的火炎攻击力，Lv.5 ~ 8 时每提升一级都会增加 15% 的火炎攻击力，注意动作必须完全结束后等级才会上升，途中若受到攻击是无法提升等级的，招式的整体硬直并不长
214D	○	–	发动固有系统火炎切断，使用时也会将部分体力转化为蓝色体力，临近觉醒边缘时可以考虑配合 214C 来主动觉醒，固有系统的具体性能请参考上一期杂志中的讲解
214C+D	○	★	发动后火炎等级 +2，整体硬直也比 214C 要短，SP 充足时不妨用此招来提升火炎等级
（觉醒）超必杀技			
236236C/D	○	–	C、D 版的动作不一样，前者在原地旋转后横向发出火炎球，后者向上方旋转然后再发出火炎球，两者在发动的途中都可以通过连打或长按按键来提高招式的威力，其中 D 版的攻击力略高于 C 版
（觉醒）214214C/D	○	–	C 版从雪子的一侧生成连绵起伏的火柱，D 版则是从对手背后的方向生成，此招的伤害极高，火炎等级 Lv.1 时命中也能给予对手不小的伤害，觉醒时往往能起到一发逆转的作用 ；火柱的高度非常高，基本难以通过大跳跃来躲开，持续长所以也难以用回避行动来躲开 ；招式有发生保证，只要暗转那么就算之后本体被打也一样会生成火柱

巽完二

角色强度：★　　　　上手难度：★★



基础攻略

完二在地面时的前冲启动速度非常慢，本体招式的攻击距离偏短，Persona的攻击虽然有距离但发生慢，所以他并不是那种依靠空中突进或前冲等行动来打立回的压制型角色，多择能力与招式的迷惑性也同样不高。对战中先以通常跳入配合二段跳，然后再利用JB的尖端来攻击地面的对手，尽量以不规则的跳跃轨迹来骚扰对手的地对空，偶尔可以将对应FC的JC穿插在其中，如果JB能CH命中对手且距离不是太远的话，可以接上足扫→236A/B，之后就会进入微有利的起攻局面。

用JB来试探对手时，假如对手拥有突进性能优秀的招式，那么就要控制JB的使用次数，因为对手可以在JB够不到的范围外，瞄准JB挥空后的落地硬直进行确反。遇到这种对手时就应该巩固自己的防守能力，猜到对手要胡乱突进的话就用逆切来招呼他，命中后就可以配合Persona的招式转守为攻了。





▲大部分角色的压制途中都会存在一定的空隙，完二的使用者必须知道这些空隙的出现时机。

◀逆切是打破对手压制的强力手段，成功命中后会给予感电状态中的对手极大的压力。

遇到地对空能力不强以及主要在远程进行立回的角色时，完二就必须主动靠近对手。最速空中前冲JB能给予这类型的对手不小的压力，当对手防住JB不敢乱动时，就可以考虑在落地后用威力巨大的指令投来重创对手。另外视情况使用落雷也能在一定程度上限制远程角色的行动。



►空中疾退的距离和速度都优于空中前冲，因此跳跃后先转向再疾退的操作技巧一定要熟练掌握。

VS.巽完二

如果自己使用的角色也是近战型，或者迫于特殊情况而不得不和完二打近战时，他的逆切是一个极大的威胁，不慎被这招打中的话会瞬间进入对自己极为不利的局面。想有效避免这种情况的发生，可以利用攻击距离较远的Persona招式来牵制完二，他的机动力低下，中距离用作牵制的5C和2C的攻速也不快，因此对战时要求比完二更有耐心，尽量不要使用空隙明显的招式。用Persona牵制完二时，对手可能会用逆切来破坏我方的Persona，我们可以抓住这点空隙用本体的攻击对还处于硬直的完二进行确反。如果不慎进入感电状态，可以尝试在完二靠近的时候使用突进技来先发制人。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	发生快但距离短的足踢，被防/命中后可以跳跃取消或取消各种(超)必杀技
5A追加A	–	–	和5A一样距离短，距离5A是以尖端命中对手，那么5AA会挥空
5A追加A追加A	–	–	命中空中的对手时会强制将对方叩落，可以用其他必杀技来取消硬直
5B	–	–	文字部分有攻击判定，飞行道具属性，发生速度仅次于A系，命中/被防后敌我双方的硬直都非常小，因此距离合适的话可以立即用指令投来重创对手
5C	○	–	招式可蓄力，蓄满后会取消攻击动作，发生虽慢但攻击距离长达半个左右屏幕，纵向判定一般，挥空后硬直较大，通常用招式的尖端部分来牵制对手
5D(追加D)	○	–	固定位置的落雷攻击，最多可以追加输入3次D来产生共计4次的落雷，命中后对手进入感电状态，远距离时的牵制技
2A	–	–	发生一般的下段技，CH命中后可以接上2B
2B	–	–	发生较慢的地对空招式，对9方向的判定较弱，因为无法跳跃取消，所以要用其他招式来取消2B后的硬直
2C	○	–	招式可蓄力，蓄满后会取消攻击动作，发生比5C还要慢，距离也没5C长，优势在于挥空后的硬直较短，而且命中/被防时可以将对手拉回到自己身边
2D(追加D)	○	–	和5D一样可以追加3次落雷，落点固定，距离较5D的近，落雷途中本体可以自由行动
JA	–	–	对下方的判定较为薄弱因此作为空对地的招式而言不太可靠，基本上只用来空对空或者打连段
JB	–	–	对下方判定极强，范围极广的招式，配合空中的指令投可以形成简单的二择
JC	○	–	招式发生的瞬间会改变跳跃落下的惯性，不过并非中段技，对应FC所以偶尔用来骗对手对手以取得高回报
JD(追加D)	○	–	距离最远的落雷，其余的性能基本和5D、2D一致
共通技			
总攻击	–	–	攻击距离极短、刚体的发生也偏慢，但被防时只减5帧，这一点是其他总攻击无法比拟的，虽然靠近对手的机会不多，但压制住对手后还是可以考虑用总攻击来破防
足扫	–	–	只有命中对手才可以用特定的招式取消，被防时破绽很大，不推荐在压制中使用，除非有足够的SP来快速取消
投技	–	–	移动投，发生慢而且没有无敌时间，无法作为通常的投技来使用，只有在落雷等Persona的招式缠住对手时才可能有用武之地，平时还是建议用抓取距离较远的指令投
空投	–	–	空投的范围较广，伤害可观，需要快速取消才能接上连段
逆切	○	–	招式途中附带刚体效果，攻击判定的持续时间很长，命中后对手进入感电状态，被防时偶尔可以用超级取消来对付意图确反的对手，注意Persona处于崩坏状态时无法发动
必杀技			
236A/C	–	★	用来拉近距离的核心招式，A版和SB版命中时强制地面的对手进入蹲状态，A版命中后微有利，被防小不利；SB版后可以直接用5A追击，被防时也是我方有利；B版会将对手在原地附近吹飞，被防后双方处于均势
特定招式后追加236A/B	–	★	以下招式命中后可以进行追加：足扫、地面投技、214C/D★、236C、空中214A/B★；只要上述的招式命中，那么无论距离多远都可以成功追击，追击后双方处于贴身状态，完二稍微有利，注意此招不可用快速取消和追击霸来取消
214C/D	○	★	威力巨大的指令投，有效距离非常远，但挥空硬直较大，C版的发生为5帧；D版的发生较慢但途中有无敌时间而且威力更大；SB版的发生比C版更快，命中后还会强制对手进入感电状态，挥空时的硬直最小，但没有无敌时间
236C/D	○	★	对空投技，C版可用在连段中；D版发动后Persona会在地面待机一段时间，然后再使出对空投技，D版主要用来威慑对手，让对手不敢乱跳的同时本体从地面接近；SB版的Persona也是先待机再出投技，但途中只要对手跳跃，那么Persona就会自动使用对空投抓取对手，而且待机和使用投技的途中全身无敌(本体没有无敌)
空中214A/B	–	★	空对地的投技，对手必须处于站立状态才能命中(对蹲状态的对手完全无效)，挥空时有很大的确反，硬直中被打属于CH判定，此招配合中段的JC可以混淆对手的防御；A、B版的轨迹不一样，而SB版会自动锁定对手当前的位置
(觉醒)超必杀技			
236236A/B	–	–	近距离命中时才会派生出后续的攻击，远距离命中/被防时板凳也会按照固定的轨迹落下，利用这一点偶尔可以作为中远距离接近对手的手段之一
(觉醒)214214C/D	○	–	在所有觉醒必杀技中拥有最高级别的杀伤力，虽然招式发动后会先往前移动一小段距离再使出投技，但只要距离够近就会省略掉移动的动作直接抓取对手，贴身时只要在暗转中而对手又没有使出无敌技的话就必中了

白钟直斗

角色强度：★　　　　上手难度：★★



基础攻略

直斗的过人之处在于可以在画面中的任何位置设置触发型的陷阱来限制对手的行动，因此在对战时一有空隙就应该设置陷阱，如果对手想用本体的招式打掉陷阱，我方可以用距离较远的5B或足扫来截击对手，这也是直斗的主要立回、输出方式之一。对手从空中突进时，可以用2B地对空或者JA以及先置的JB来空对空，直斗本身的移动速度较快，就算不对空也可以前冲从对手的下方跑过去，又或者大跳从空中逃走顺便设置陷阱。

当对手呆在远处犹豫不决的时候，我方可以趁机使用5D来设置Persona，然后再次使用5D，本体则配合Persona的攻击一口气上前压制对手，这是相对安定的接近方式。对手从远处以飞行道具来牵制我方或者用突进技靠近时，看准了可以用逆切打回去。另外在一定高度的空中设置陷阱后，可以在落地前突然使出空中前冲来突袭，这种做法在对手以为直斗要逃跑时有奇效。


▲如果对手的空对地招式太强，就不要勉强对空，有时候回避也是一种不错的选择。


▲设置好陷阱后本体可以站在前面掩护，防住对手的突进技后对手会在自身的收招硬直中被陷阱命中。

狙击构是直斗的核心招式，它的用途十分广泛，A/B/C的射击可以分别用作牵制、对空或以极为刁钻的角度来防止对手跳入。另外在构中也可以输入214B一边装填子弹一边拉开距离，214A+B用来偷袭或者防身都有不错的效果。需要注意的是构中第5发子弹被防时容易遭到对手的反击，就算在远距离被防也会给予对手一个靠近的机会，因此最好在前面的1到4发子弹中确认命中状况，没有命中的话就尽量不要用最后一发子弹。


◀近距离时（大概在B射击的判定为下段的距离），对手防住狙击构中的第5发子弹后硬直会加大，之后很难对直斗进行确反。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	性能中规中矩的5A，和大多数5A一样，命中／被防后都可以跳跃取消
5A追加5A	–	–	硬直很短，命中／被防后都可以跳跃取消
5A追加A追加A	–	–	动作为小跳飞踢，命中后将对手踢飞并诱发弹墙，继续连打5A的话会进入狙击构追击；被防时硬直很大会被对手确反，飞踢结束后可以用（超）必杀技取消硬直
5B	–	–	发生一般但胜在攻击距离远，地面战时的主力牵制技之一，只有在命中时才能跳跃取消，考虑到挥空后的硬直与对上方的薄弱判定，不可过分依赖否则易遭对手跳入的确反
5C	○	–	范围、距离和伤害都较为优秀的招式，但发生迟挥空硬直也不小，没能碰到对手时较为危险
5D（追加D）	○	–	出招后Persona会以隐身的状态前进，途中再次输入D键就能发动攻击，之后Persona短暂地滞留在画面中，此时可以输入2C或5C让它在当前的位置攻击，如果在5D后的一段时间内不追加D，那么会自动恢复成出招前的通常状态；注意用5D放出Persona后本体无法进行任何与Persona相关的行动，战斗中可以多利用此招来给予对手"无形的压力"
2A	–	–	攻击途中处于低身位状态的下段技
2B	–	–	虽然可以用来地对空，但攻击范围小、发生慢且对空中攻击有无敌时间的判定较为迟缓，所以不可太过依赖
2C	○	–	对应固有系统的招式，命中后会将对手吹飞并-2命运倒计时，可以蓄力，只可以用超必杀技来取消
JA	–	–	中段技，发生快对横向判定不俗，常用来空对空
JB	–	–	同样是中段攻击，攻击距离长，空连的主要组成部分，有一定的持续时间，先置使用时偶尔可用作空对空
JC	○	–	对下方判定优秀但可惜不是中段技，和JA、JB一样被防时也可以跳跃取消，命中后对手的硬直较大，因此命中空中的对手时也可以接上落地后的5A、5C，也是连段的重要组成部分之一
JD	○	–	突进距离较远的上段技，落地会有短暂的硬直，主要用来牵制空中的对手或者作为空连的收尾招式，Persona的动作结束后会短暂地滞留在原地，此时可以用5C或2C继续攻击，中距离时JD→2C的套路可以有效地限制对手的行动
共通技			
总攻击	–	–	攻击距离偏短，优势是发生速度在游戏中排前三且攻击动作不太明显
足扫	–	–	招式途中处于低身位，发生和距离都非常优秀，命中/被防后都可以用必杀技取消硬直，压制时的常用招式
投技（追加C/D）	–/○	–	需要快速取消才能追击，投技后追加输入C/D可以使出派生攻击将对手吹飞，该攻击-2的命运倒计时，版边时在派生攻击之后还可以继续打连段
空投	–	–	空投的范围一般，快速取消后可以追击
逆切	○	–	直斗的逆切为当身技，可以抵挡包括投技在内的所有攻击，成功当身后输入任意按键能使出近距离的反击技，命中对手后会-3命运倒计时；输入6+任意按键则会发动远程的射击，命中时-2命运倒计时；虽然当身的有效时间稍长于千枝，但动作的整体时间也较长，因此挥空后硬直极大，最好在确定当身成功如对付对手的飞行道具时才使用
必杀技			
236A/B	–	★	第二段为中段判定，命中/被防/挥空后都会自动进入狙击构，连段的主力招式之一，A版命中地面的对手后不会将对方吹飞，常接在足扫之后；B和SB版都对应FC，其中B版的发生较A版慢，轨迹也有所不同，发生时还附带对下段无敌的性能，命中后将对手吹飞；SB版的发生稍快于B版，但伤害也略低于B版，也有对下段无敌，突进距离最远，常在A和B版都无法接上连段的情况下作为连段的衔接技
214A/B	–	★	进入狙击构，B版会向后翻滚然后再入构，SB版会向前方翻滚入构，途中有对投技和打击技无敌的特性，被对手困在版边时可以考虑用SB版来逃跑，还可以趁对手没反应过来时直接用狙击构反击
狙击构中A/B/C/D/214A	–	–	D和214A的作用都是解除狙击构，由于一直按着D键也能自动解除，所以想最速解除狙击构时推荐用D；A/B/C都是射击，A为水平射击；B为对自身前方的地面射击，子弹会反弹，反弹点是下段判定；C是对斜上方射击，有一定的对空能力；A/B/C射击的途中随时可以切换成另外一个射击方式，狙击构中最多可以射出5发子弹，第5发子弹命中时-1命运倒计时，5发子弹射完后如果继续按A/B/C会出现硬直动作，如果想继续射击的话需要用214B或214A+B再次进入狙击构；另外对手在不同距离防御射击时产生的硬直不一样，简单来说就是距离越远，防御射击时的硬直越大
（空中）214C/D	○	★	用途广泛的核心招式，C版为在空中设置陷阱、D版在地面设置、SB版会同时设置空中和地面的陷阱，无论哪种版本命中对手后都会-3命运倒计时，相同版本的陷阱在设置第三个时，第一个会自动消失，同种类的陷阱同屏最多允许有两个；只有在对手靠近陷阱后，画面中才会显示出陷阱的样子；假如设置陷阱后本体被打中（防御不算），那么所有陷阱都会立即消失，另外对手可以用攻击将陷阱打消掉
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236A	–	–	命中后对手处于魔封状态而无法使用与Persona相关的所有行动
（空中）236236B	–	–	命中后强制对手进入恐怖状态并且-6命运倒计时
236236C/D	○	–	C和D是两个动作完全不一样的招式，之所以将它们写到一起是因为命运倒计时0时无论C还是D的超必杀技命中对手后都会将对方一击必杀；C一般只用来触发一击必杀，如果被防也可以上前用中下段来择对手；D除了可以将对手一击必杀外还是重要的连段组成部分
（觉醒）214214A/B追加A/B	–	–	举枪前行时可以按A或B键进行最多3次的射击，射击的速度非常快，看准对方出现空隙时可以用此招一口气夺取对手大量的体力或命运倒计时；A键的伤害高，B键每命中一发都会-1命运倒计时
（觉醒）214214A/B追加C/D	–	–	发生途中有无敌时间，威力极高，但被防时的硬直也极大，不快速取消的话会被对手还以最大伤害连段的起始技确反

VS.白钟直斗

对上直斗时切忌操之过急，稳中求进才是制胜的关键。面对已经设置好陷阱的直斗是极难安全地靠近她的，不过设置陷阱时她的本体会有一定的硬直，加上陷阱有着"本体被攻击命中的瞬间就会失效"的特性，利用这一点可以用发生快的招式来狙击设置状态中的直斗。如果已经设置好陷阱，也可以采用缓缓向前移动的方式来触发陷阱。另外需要知道狙击构中一次最多只能射出5发子弹，防御每一发子弹时争取直防，如此一来可以增加大量的SP，并且在射击结束后可以争取更多的时间来接近对方。

角色强度：★★　　**上手难度：★**



基础攻略

地面牵制时 5B 基本可以封死对手的行动，被防后可以用前冲、疾退或 5D 来取消硬直，5B 被防→疾退后前冲 5B 也是屡试屡爽的套路之一。CH 命中时本体要立即冲上前，确认弹墙了可以接上后续连段。对付想躲开我方 5B 而从空中突进的对手，带有对空中招式无敌性能的 2B 是非常可靠的地对空招式，命中后也可以直接带入空连，空连一般用 JA→JB→JD 的套路来带入下一轮的起攻。

对手在远处不敢乱动的时候，我方就可以开始投掷道具了，丢出具有追踪性能或者攻击范围极广的道具时不妨主动靠近对手进行压制。靠近的手段除了通常的空中前冲 JA 外，还可用利用 236C/D 召唤电视机来实现瞬间移动，SP 充足时也可以用 236A/B/A+B 来突袭，只要碰到对手就快速取消，命中时接连段，被防时继续压制。





▲油桶的压制能力极强，灵活运用的话可以发动强劲的攻势。

◀在气球炸弹的掩护下，5B 的牵制性能会大幅度提升。

被对手压制时偶尔可以用逆切来反击，此招的当身受付时间较短，因此需要尽量延迟输入时机以避免受付时间结束而被对手 CH 命中的惨况。如果逆切命中对手，处于激昂状态的对手会在一段时间内无法防御，此时距离极远的 5B 以及突进性能优秀的 236A/B/A+B 就能派上用场。



▶被困在版边时可以考虑用逆切来逃跑，成功当身后就算无法命中对手也能逃到画面的另外一侧。

VS.クマ

クマ的牵制性能优秀，但看似骇人的 5B 其实有一个很大的弱点，那就是挥空后本体无法进行任何行动且硬直不小，对战中可以将距离控制在 5B 尖端刚好无法命中的地方，然后等待对方使用 5B，猜到对方的出手时机后可以用低空前冲或者回避行动靠近クマ，然后以发生较快的大伤害连段起始技进行确反。被逆切命中后虽然自己无法防御，但攻击力会得到大幅度的加成，话虽如此，在寻找机会转守为攻的同时还是不能对 5B 掉以轻心，建议躲在远处然后以跳跃来防备クマ的地面牵制以及突进技。

招式一览

通常技	Persona	SB	备注
5A	–	–	全角色中攻击距离最远的 5A
5A 追加 A	–	–	同样有着较远的距离，命中后将对手浮空，被防时可以考虑接上 214A 来拉开距离
5A 追加 A 追加 A	–	–	本体属于空中判定，空隙较大，因此 5AA 被防后不建议使出，但同样可以在被防后用 214A 来取消硬直
5B	–	–	地面战的核心牵制技没有之一，攻击距离长达 2/3 个左右的屏幕，被防时可以前冲或疾退来取消硬直，也可以用 5D 或其他招式来减少空隙；命中后可以跳跃取消，挥空有一定的硬直，CH 命中会将对手大幅度吹飞，近版边时诱发弹墙
5C	○	–	发生偏慢，攻击距离基本与 5B 持平，通常命中就能诱发弹墙，连段的组成部分之一
5D	○	–	投掷道具，招式可蓄力，蓄满后自动同时丢出 2 个道具，道具的出现顺序是固定的，因此使用者非常有必要熟记它们的出现顺序，然后再根据不同的道具制定出对应的立回方式
2A	–	–	距离较短的多段下段技，常与 5A 配合来对压制对手
2B	–	–	空中无法防御的地对空招式，对空中招式无敌的发生时间非常快，作为对空技而言值得信赖
2C	○	–	纵向判定强，对应 FC，确认 FC 命中后可以立即快速取消然后打高伤连段，动作结束后还可以使出 5D 让 Persona 在当前的位置投掷道具，常用套路是 5C→2C→5D
2D	○	–	投掷道具，但投掷的距离比 5D 的远，其他的性能基本与 5D 一致
JA	–	–	多段判定的上段攻击，攻击距离较短但判定非常强，每一段攻击都可以跳跃取消
JB	–	–	同样是上段攻击，但拥有与部分角色的 2B 叫板的空对地性能，命中空中的对手时会将对手叩落，一般作为空连的收尾招式然后再配合 JD 起攻，命中后可以输入 6 的方向来改变本体的移动轨迹，低空 JB 被防后输入 6 方向向前跳跃后 JA 可以用来打对手的逆向
JC	○	–	5C 的空中版本，空中疾退时偶尔可用此招来对付追过来的对手，也是连段的组成部分
JD	○	–	从空中投掷道具，因为硬直较小，是空连后压对手起身的主力招式，但在压起身时要留意丢出去的道具是否有攻击判定
共通技			
总攻击	–	–	发生较慢且准备动作明显的总攻击，也是クマ惟一的中段技，出招时输入4/6方向可以改变攻击的距离，利用这一点往往可以打到对手的逆向；注意招式的前半段时间是处在地面的，贴身时对手可以直接以投技来截击
足扫	–	–	凭空出现的鱼也有攻击判定，使出此招时不要距离对手太近，否则鱼的判定会落空同时本体也会出现较大的硬直
投技	–	–	靠近版边时可以无消耗追击，在版中时就算用快速取消也较难接上后续的连段
空投	–	–	配合地面的道具强迫对手起跳后，用空投来迎击对手是不错的选择，版边在高处抓取对手后可以直接在落下的途中追击
逆切	–	–	当身技，当身的有效时间较短，但也可以抵挡包括投技在内的招式，成功当身后会在自身的周围释放出无法防御的烟雾，被烟雾碰到的对手扣取一点体力并陷入激昂状态，因为烟雾的范围不大，所以有时候会出现当身成功但无法命中对手的情况
必杀技			
（空中）236A/B	–	★	多段判定的突进技，空中版的伤害较地面版的大但落地硬直也比较长，其中 A 版发生快，CH 命中时可以接上 5A；SB 版通常命中也能追击，被防后双方处于均势；B 版命中 / 被防后都会与对手拉开一段距离，命中时也无法直接接连段
（空中）214A/B	–	★	主要用在连段的结尾处，或者在逃跑时牵制追过来的对手，A 版的发生最快，命中后对手中毒；B 和 SB 版的发生都偏慢，前者命中后会给对手附加恐怖状态，后者则是激昂状态
236C/D	○	★	5B→236C/D 是连段，根据按键的不同，电视机出现的位置也会有所不同，召唤出来电视机后在 7 秒钟左右后会消失；C 版的发生最快，其次是 D 版是，SB 版最慢，无论是哪个版本，挥空后的硬直都非常大，容易遭到对手的确反
236C/D 中追加 236C/D	○	★	出招后本体会根据按键从上中下的电视机中飞扑而出，本体没有攻击判定，途中若受到攻击的话算 CH 判定，使用 C 或 SB 版后可以通过输入 4/6 方向来改变飞扑的轨迹，而 D 版在地面滑行的途中可以使用任意招式来取消滑行的动作
22A/B	–	★	回避技，动作途中可以回避掉部分打点不低的招式与投技，A 版只有一瞬间的回避动作，B 和 SB 版可以通过蓄力来延长动作时间，其中 SB 版更可以移动
（觉醒）超必杀技			
（空中）236236C/D	○	–	丢出去的巨型导弹在接触到对手后会爆发，如果长按按键可以阻止导弹爆发，又或者在导弹飞行的途中按键引爆，地面和空中、C和D版的导弹飞行轨迹各有不同，主要用在连段中来提高伤害
（觉醒）214214C/D	○	–	此招不可防御，C版的威力较D版的高，前者会从对手的正面出现，后者则从背后突入，对手熟悉了招式的发生时间后可以轻易地以二段跳或大跳跃躲过，因此不推荐用来凹招

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

实用至上主义 攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

游戏进行时

IT'S GAMING



最近经常被热门讨论的游戏自然是《生化危机6》了，随着发售日的临近，相关情报也越来越多，大家似乎都迫不及待地想要玩到游戏了。剧情方面的前期讨论也相当火热，不过为了保证游戏的乐趣，在玩到游戏前适度讨论就好了，万一猜中结局岂不是悲剧了。话说本作的全成就列表似乎在网上已经能查到了，不想被剧透的玩家千万不要去看。

本期进行时的两款游戏是《美食的俘虏 美食生存战2》和《新天魔界6》。前者的表现如同系列前作一样优秀，动画原作的FANS玩到肯定会热血沸腾；后者进行了大幅革新，内政系统被去掉了，使得系列老玩家会有所不适，但战斗部分的改良使得本作还是值得尝试的。

实用技术 游戏进行时

PSP GAME

美食的俘虏 美食生存战2

原名
トリコ グルメサバイバル2

类型
动作

游戏适应人群
●原作动画爱好者
●动作游戏爱好者

美食四天王，见参！

操作指南

按键	功能
摇杆	轻推是缓慢行走，重推则是快速奔跑
十字键	调节视角
□键	轻攻击
△键	重攻击
○键	特殊攻击 / 拾取道具 / 确定
× 键	跳跃（后期习得技能可以二段跳）/ 取消
L 键	固定为当前视角，长按则为锁定敌人

按键	功能
R 键	防御
△ + ○	必杀技
R+ ×	回避，可配合摇杆选择回避方向
R+ □	使用从者必杀
R+ △	威胁
R+ ○	食用料理
START 键	暂停游戏
SELECT 键	显示地图

人物选择



和前作相比，本作在人物选择方面最大的变化就是使得美食四天王中的最后一位——泽布拉（ゼブラ）成为可操作角色。和其他三人相比，泽布拉的动作缓慢，而且在初始状态下攻击的连段数也比其他角色要少，但是攻击力巨大，而且初始登场状态时等级就比其他角色要高，所以是一个非常强力的角色。除此之外，其他三名可操作角色的招式性能也做了调整，使之更加符合原作中的味道。另外，在游戏中可携带的从者也进行了更改，除了从者的数量大幅增加外，每次出战玩家可以带上两名从者，而且每一位从者所起到的作用和技能都不一样，在不同的环境下合理地利用从者的能力是本作的精髓之一。

战斗系统

和前作相比，游戏的系统并没有做太大的调整，玩过前作的玩家可以很快上手。这里就不再赘述，下面只介绍和前作相比不同的地方：

在场景方面，本作中的场景比前作中更加丰富和广阔。另外场景中存在着昼夜变化，在不同的时间段出现的敌人也不同，有一些特殊敌人只有在夜晚才会出现。

在战斗方面，依然是玩家操作的角色为主攻手，其他两名从者辅助攻击，而没有攻击技能的从者也会给玩家附加各种有益的状态，而且和前作不同的是，在本作中所有的从者都会自动拾取掉落的食材，从而让玩家打扫战场的工作轻松了很多。在玩家的体力槽下方有一个餐叉形状的必杀技槽，无论是攻击敌人还是被敌人攻击都会令这个槽增长，当必杀槽闪光的时候就表示玩家可以使用必杀技。必杀槽共分为三格，只要必杀槽涨满一格就可以使用必杀重创敌人，如果在必杀槽三格全满的状态下使用必杀技就会使出威力巨大的终极必杀，其威力和表演效果都是一流的。但是需要注意，如果玩家没有持续攻击敌人的话必杀槽就会缓缓下降。从者也有必杀槽，只要玩家持续攻击敌人就会令其增长，当从者必杀槽闪光的时候同样可以使用从者的必杀技，值得一提的是，如果从者当中有美食四天王之一的话，当玩家的三格必杀槽全满且从者的必杀槽也闪光的情况下使用终极必杀就会出现原作漫画中的合体技，威力和攻击范围都是极其恐怖的。一旦使用完毕后两者的必杀槽就会清空，是对付强敌的不二手段。

关于点穴

前作中的点穴攻击在本作中依然健在，而且在前作的基础上进行了大幅改良。使用点穴攻击打倒的敌人会掉落比普通攻击打倒时更多的食材，而且可以对敌人一击必杀，是前期对付敌人的重要手段。另外，只要成功使出一次点穴攻击，就会令必杀槽增长一格！所以在战斗中积极使用点穴攻击是战斗的基本思路。但是用点穴攻击时要注意两点：首先，敌人只有在体力为黄色时才会出现点穴攻击的提示，所以在对付某些体力较多的敌人时先要将它的体力削减到黄色；其次，敌人只有在使出某些特殊攻击手段后身上才会出现点穴攻击的提示，和前作一样，这种提示转瞬即逝，一旦失败后果可想而知，玩家一定要好好把握。

升级与回复

在升级方面，和前作一样，玩家只有食用料理才能升级和开启新能力。玩家在战场上带回来的食材可以做成各种料理，吃了之后就会获得经验值，这是游戏中提升等级的惟一方式，开启新能力也一样，所以玩家要实时查看菜谱，更高级的料理提升的经验也越多，当然，需要的食材也越珍贵。玩家还可以制作便当带到战场上，和其他游戏不同，在游戏中没有加血道具的出现，所以便当就是玩家在战斗是惟一的回复手段。另外，如果从者中有小松大厨（こまつ）时，把当前场景中所有的敌人都清光后可以让他现场制作料理，同样可以回复体力。当然，前提是玩家手上必须要有相应的食材才可以。





阳光成员
DasHar

本作是去年发行的《美食的俘虏 美食生存战》的正统续作。在前作的基础上加入了新人物、新模式、新场景以及新敌人等等，即使玩过前作的玩家也可以把它当做一款全新的系列来对待。本作在《FAMI通》进入白银殿堂也在一定程度上说明了该作的优秀。喜欢原作的玩家更是没有错过本作的理由。

玩后感 和前作一样优秀！这是笔者通关后的第一想法。BGM依然热血，战斗爽快，场景也很丰富。对于喜欢动作过关类的玩家来说是近期PSP上不可多得的作品。忠实原著漫画也使得原作死忠们没有挑剔的余地。当然，人物建模依然不够精细，视角依旧不够人性化也是本作的不足。但是，玩家的美食之旅绝对没有结束，究竟下一作会带给我们怎样的感受呢？让我们拭目以待！

PSP GAME

新天魔界6

原名
ジエネレ－シヨンオブカオス 6

类型
策略角色扮演

游戏适应人群
●没接触过该系列的玩家
●喜爱即时战略的玩家

不一样的《新天魔界》，降临！

操作指南

按键	功能
十字键	移动光标
摇杆	移动光标（比十字键快）
○键	指定角色或确定执行
△键	打开召唤列表
□键	指定移动路径

按键	功能
× 键	取消
L 键	光标瞬间指向角色或根据地
R 键	快进（仅限于战场时的移动）
SELECT 键	切换地形情报
START 键	打开战斗菜单

角色特性

角色名	角色特性
クロ－ド	地形为"通路"时，速度加快；若处在自己的苦手地形，可暂时将其变为"通路"。
ユ－リ	在"草原"时的速度加快；先攻时会设置回复 HP 的魔法阵。16 话后开启：可装备 3 种武器；HP 不足 1/4 时战斗后可吸收敌方 HP。
ドミニク	白天时，速度固定，且不受地形伤害的影响，但到了夜晚速度会变得极慢。
オリヴィア	在"城砦"或"街区"时的速度加快，且在上述地形战斗时必定先攻。
マ－ロン	在"森林"、"瓦砾"或"山岳"时也能保持一定的速度。
モ－ガン	在"森林"时的速度加快；先攻时会设置对敌造成伤害的魔法阵。
マルレ－ネ	夜晚时的速度加快，且在夜晚的战斗时必定先攻。
サ－シャ	在"水边"或"污水"时的速度加快，在上述地形战斗时造成的伤害为 1.5 倍。
ライアン	可装备 3 种武器。
ル－シ－	在"草原"时的速度加快；先攻时会设置提高防御力的魔法阵。

战斗技巧



一开始我方都会有一个根据地，要是被占领了将不能出击，除了根据地还有据点，占领后增加一个出击名额，最大 5 名。被敌人破坏的话则减少一个出击名额，要是战场上我方的出击名额已达最大的情况下据点被破坏了，将直接导致我方最后出击的角色撤退，这些也适用于敌人。除了一般据点外，战场上还会有类似要塞的据点，它不会被破坏，可以被敌我双方反复占领。最后还有引发各种事件的房子或 NPC，一般会告诉你跟剧情有关的事，不过也有些会得到或交换道具，此外，地图上有可能有"隐藏点"，只要角色靠近该位置后就能发现，一般都能得到道具。

最强武器"神剑バルゼクス"的获得方法

在第 28 话地图左上方的隐藏点获得"青い蔷薇"，然后二周目的第 4 话地图右上方的房子用"青い蔷薇"交换获得"神剑バルゼクス"。由于多周目可以继承道具，所以此武器每周目可得到一件。

隐藏结局 C 路线的研究

在 26 话结束后，如果选择第一项的话，会进入结局 A；选择第二项则进入结局 B。目前已判明还有隐藏结局 C 路线，但具体进入方法还不确定。惟一确定的是 26 话结束后一定要选第二项。另外，某些关卡的房屋派特定的角色去访问会发生其专属剧情，可能跟进入隐藏结局有关，各位不妨实践一下。以下是各角色剧情发生的时期跟地点。



角色名	角色剧情发生的时期与地点
オリヴィア	第 19 话的上方房子
モ－ガン	第 8 话的右下角房子；22 话的 NPC；29 话的 NPC
マルレ－ネ	第 10 话的房子
サ－シャ	第 9 话右下角房子；17 话的左边房子
ライアン	第 11 话的房子
ル－シ－	第 12 话的右边房子；第 13 话的右边房子

全隐藏点一览

时期与地点	可获得的道具	备注
第 1 话，敌根据地的左方	无	无
第 1 话的自由战斗，地图最上方偏右一点的山里	黄铜の胸当て	无
第 2 话，敌根据地下方	グリ－ングラス	消耗品，HP 在 10% 以下时自动回复 50%HP
第 3 话，我方根据地右边的通路上	圣纹の法衣	无
第 3 话的自由战斗，地图下方靠左一点的街区里	プレ－トメイル	无
第 4 话前半部分，左下花园里的正下方位置	战斗服・改	增加 2% 眩晕概率
第 5 话，我方左边据点的左上方山里	クロムヘルム	地图武器所造成的伤害降低 30%
第 6 话，左边地图兵器的下方位置	レッドグラス	消耗品，HP 在 10% 以下时自动回复 80%HP
第 6 话的自由战斗，右边激光炮的上方位置	钢铁の胴体	无
第 7 话前半部分，地图正下方，敌根据地的左边森林里	ペカサス・ブ－ツ	移动速度上升一个阶段
第 8 话，左上大炮右边的街区里	トゲトゲブレスレッド	最大 HP 提高 20%
第 9 话的自由战斗，我方根据地的左上方管道里	黑装束	增加 3% 眩晕概率
第 10 话，地图左下方的森林里	デビル・アイ	增加 5% 眩晕概率
第 11 话，地图左上方的山里	ドラゴンヘルム	地图武器所造成的伤害降低 80%
第 12 话后半部分，左边激光炮下方的森林位置	暗の翼	仅限于夜间，追击范围上升一个阶段
第 12 话的自由战斗，地图左下方的森林里	プラチナヘルム	地图武器所造成的伤害降低 50%
第 13 话，敌根据地的上方	圣なる翼	仅限于白天，追击范围上升一个阶段
第 14 话的自由战斗，我方根据地下方偏左的街区里	ゴ－ルドブレスレッド	最大 HP 提高 25%
第 15 话，地图左下的街区里	ナイト・ブ－ツ	仅限于夜间，移动速度上升一个阶段
第 16 话，地图左下方的屋子	妖精の泪	消耗品，战死时可复活一次
第 16 话的自由战斗，地图右上方的山里	シャイニングウィング	仅限于白天，追击范围上升两个阶段
第 17 话，地图的左上方	ガ－ディエル	无
第 18 话后半部分，地图的左上方	疾风の指轮（需用暗の翼交换）	HP50% 以下时，徐徐回复 HP
第 18 话的自由战斗，地图的右上方	四宝玉の铠	被击退距离减半
第 19 话，地图的右下方	エレメンタル・ブ－ツ	地形伤害无效，移动速度上升一个阶段
第 19 话，敌左下方据点的右边	乙女の甲胄	无
第 20 话第二阶段，地图右下方靠上一点的位置	七宝珠の腕轮	最大 HP 提高 30%
第 20 话的自由战斗，地图右上方靠左一点的位置	チェインメイル	无
第 21 话，地图的右下方	ホ－リ－・リング	HP30% 以下时，徐徐回复 HP
第 22 话，地图的左上方	龙纹の胴衣	无
第 22 话的自由战斗，地图的右下方	ドラゴン・スケイル	无
第 23 话，地图的右上方	ペガサスフェザ－	追击范围上升一个阶段
第 24 话的自由战斗，地图的右上方	ガ－ディアンメイル	无
第 25 话的自由战斗，地图的右上方	エンジエル・ブ－ツ	移动速度上升两个阶段
第 26 话前半部分，地图的左下方	インペリアルガ－ド	被击退距离减半
第 26 话的自由战斗，地图的左上方	魔性の胴衣	必定先制攻击
第 28 话，地图的左上方	青い蔷薇	无
第 28 话的自由战斗，地图的右下方	エンパイアガ－ド	无
第 30 话的自由战斗，地图的左上方	ヴァルギア	必定先制攻击



■第 5 话



■第 17 话



■第 24 话



■第 26 话

玩后感 虽然挂着《新天魔界》的名号，但本作与前几作实有很大分别，内政系统没了，战斗也改为即时制。不过撇开这些不谈，把游戏作为一个新系列来看待的话，也算可圈可点。新颖的系统让战斗更加紧凑，而隐藏点的设定也满足了部分玩家探索地图的欲望，隐藏结局也让多周目更有动力。



阳光成员
小市民

作为《新天魔界》的最新作，其变化可以用翻天覆地来形容，而提起其制作公司 Sting 社相信大家都不会陌生，它的一大特色就是创意十足的系统，下面我们就来看看这部作品能给玩家带来什么样的惊喜吧！

3DS应援团

网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

栏目主持：八重樱
目前固件版本 Ver.4.3.0-10



本期杂志发售时，2012年伦敦奥运会已经落下了帷幕，除了精彩的比赛过程外，本次奥运会也闹了不少笑话，倒也带给了我们除了看比赛以外的另一种欢乐。

本次3DS应援团将会对应奥运主题，为大家带来三款与运动有关的下载游戏。同时，3DS上目前最受关注的角色扮演大作《勇气原点 飞翔妖精》也放出了新的试玩版，这个试玩版的内容丰富程度远超之前的三个，各位3DS玩家们快来看看试玩版的详尽攻略吧。

eShop下载推荐（体育篇）

目前伦敦奥运会正在如火如荼的进行，不知道各位玩家有没有熬夜看比赛呢？本期为各位喜爱体育游戏的玩家带来了3款体育类的小游戏，玩家们可以在等待比赛开始的时候消磨消磨时光～

マリオオープンゴルフ

配信日期	8月10日
售价	500日元
推荐度	★★★★☆



1991年发售在FC平台的《马里奥高尔夫》，于游戏中完全模拟了真实高尔夫球的规则和方式。同时，“《马里奥》系列”中的经典人物如路易、库巴和碧奇公主等人也纷纷在游戏中登场。游戏中的场景有被树林包围的草地、沙地等等，各种各样的球杆一应俱全，即使诞生于FC时代，本作作为一款体育游戏设定依旧是十分严谨的。而玩家们若想在游戏中打出经典而漂亮的“小鸟球”也需要用心努力练习一番才行，所以喜欢高尔夫球的玩家们不妨来试试本作。



おきらくビーチバレー3D

配信日期	8月8日
售价	500日元
推荐度	★★★★☆



游戏类型一向包罗万有的“轻松系列”，怎么可能会放过体育类游戏这个庞大的题材，所以这次它们为玩家带来了沙滩排球，虽然和正式排球比赛相比沙滩排球规模较小，但是比赛本身还是十分刺激的。游戏中登场人数增加到了40人，每个人物都有自己的特性和弱点，根据玩家自己的喜好可以对人物进行培养，使其变为沙滩排球项目中的最强选手。



而比赛胜利后除了供玩家们收集的泳衣外，还有各种各样的要素在等待着玩家，可以说游戏内容是十分的厚道。游戏操作方面也同样十分简单快捷，玩家可以使用滑杆来决定排球的落点，而当人物的必杀槽攒满之后还可以放出魄力十足的双人合体必杀技，各位“轻松系列”的忠实粉丝们可不要错过哦。



おきらくピンポン3D

配信日期	7月18日
售价	500日元
推荐度	★★★★☆



说起乒乓球，玩家们一定不会陌生，作为“国球”的乒乓球在国内属于数一数二的体育大项目，但是无论是掌机还是家用机这两个平台上，跟乒乓球有关的游戏却是屈指可数，不过喜爱乒乓球的玩家们现在可以在3DS平台上玩到这个体育项目的游戏了。由ARC SYSTEM WORK制作的“轻松系列”乒乓球游戏已经在eShop中上架了，游戏中可以选择8个角色进行比赛，对战规则也和现实中的比赛规则一样，而当对手出现虚弱的时候，玩家还可以使用“扣杀”进行快速追击，使得比赛异常爽快。值得一提的是，本作还支持3DS的陀螺仪技术，玩家可以转换为第一视角进行游戏，代入感十足！游戏中的收集要素也十分丰富，值得玩家反复挑战，喜欢乒乓球的玩家们快快出手吧！

《勇气原点 飞翔妖精》Vol.4 试玩报告

备受瞩目的《勇气原点 飞翔妖精》在近日放出了游戏的第四次试玩配信，同时还公布了游戏的发售日，可见在游戏前期的宣传上，制作组付出了多大的努力。第四次试玩中为玩家们提供了一个4层的小迷宫，同时还有5种职业供玩家们自由转职，可以说制作得十分用心，下面让我们一起去一探本次试玩的究竟吧。



游戏流程

本次试玩中玩家可操纵的角色为3人，剧情一开始讲述了3人掉到了地底水洞中，不得不寻找道路逃离这里。在地底水洞中有大量的怪物，不过好在实力并不是很强，只要玩家们多多利用属性相克即可获得胜利。游戏中玩家们的等级被固定在10级，即使打倒怪物也不会升级，但是每种职业有熟练度可以提升，职业等级最高可以提升到4级，会相应地学会一些技能。在洞穴中除了“踩地雷”碰到的小怪之外，还有3只能在地图中显示的小型BOSS，与其战斗时建议玩家使用“しらべる”技能对其进行调查，查看BOSS的HP量与弱点，再根据其弱点对其进行打击就可以轻松获胜。觉得RPG战斗节奏太慢的玩家们可以在战斗中按住“A键”，便可以让战斗加速，有了这个功能，本作的传统回合制战斗也可以变得非常高节奏。在迷宫中每层都有为玩家回复HP和MP的NPC，想要练级的玩家可以就在其身边寻找怪物战斗，而卖买道具和装备的NPC只会在B4层和B2层出现，玩家可以购买到“不死鸟之尾”、“回复药”等道具。由于试玩版没有存档，一旦队伍被全灭后就需要重新开始，所以建议玩家们购买一些“不死鸟之尾”，以免在探索迷宫时发生不测。下面的地图则是迷宫中的全部地图，以供玩家参考。





职业详解

本次试玩中为玩家们提供了5种职业，游戏中玩家们可以自由转职。每种职业都拥有属于自己的技能和特性，而且游戏系统支持角色兼修副职业，这样一来玩家就可以培养拥有双职业技能的强劲职业，下面来为玩家们详细介绍一下每种职业。

すっぴん：能力平均的职业，但是可以使用任何武器。职业特性为“大器晚成”，根据其掌握的其他职业能力后便会提升自身的能力。该职业的能力更偏向于《FF》中的“洋葱骑士”。

职业技能		
LV1	てあて（治疗术）	回复己方单体HP中的20%。
LV2	しらべる（调查）	调查对手的HP和弱点。
LV3	ふんばる（坚持）	在HP归零时有一定几率剩余1点HP。
LV4	てきよせ（吸引）	提升遇敌几率。

魔法剑士：注重攻击的全新职业“魔剑士”，职业的能力是为自己手中的武器赋予魔法效果，将普通的攻击转化为属性攻击，如果配合赤魔道士副职业技能“白黑魔”将成为十分强大的职业。职业特性为受到魔法攻击后提升自身魔法防御力。

职业技能		
LV1	魔法剑LV3（魔法剑LV3）	使用魔法使物理攻击附带魔法效果。
LV2	自动アスピル剑（自动吸取剑）	出场后武器自带吸取MP效果。
LV3	ファイアウオール（魔法反击）	受到物理攻击后有一定几率使用火炎魔法反击。
LV4	魔法剑LV4（魔法剑LV4）	和魔法剑3一样，但是能力提升得更多。

ナイト：防御力极高的职业“骑士”，职业可以习得“双手剑”和“双手盾”，除了行动速度有些慢以外，其它素质十分完美。职业特性为优先保护HP量少的队友。

职业技能		
LV1	踏み込む（踏斩）	舍弃防御力进行攻击。
LV2	両手持て（双手剑）	两手拿剑攻击使攻击力提高。
LV3	两手盾（双手盾）	两手装备盾牌攻击。
LV4	超突进（超突进）	防御力越高使用该技能时攻击力越高。

赤魔道士：相当于“白魔法师”与“黑魔法师”的一个合并职业。但是不同于魔法师的是，赤魔道士在攻击和防御方面的表现也很好，职业特性为受到伤害后有一定几率会增加一点BP值。

职业技能		
LV1	白黑魔LV2(白黑魔法LV2)	可以使用白黑2种魔法。
LV2	白黑魔LV3（白黑魔法LV3）	和白黑魔法LV2一样，但是可以使用的技能更多。
LV3	ターンチェンジ（回避提升）	躲避敌人攻击后可以增加一点BP点。
LV4	オーバーリミット（超负荷）	BPO值未满时魔法攻击能力提升。

スーパースター：有点类似于“吟游诗人”的职业，可以利用技能给全队增加防御或者攻击，也可以给其他角色增加BP点，在消耗战中十分重要。职业特性为唱歌消费的MP减半。

职业技能		
LV1	もう一度あなたと(与你再一次)	己方一人提升一点BP点。
LV2	まもってあげるよ（给你守护）	己方全队防御力提升。
LV3	ボルテージ（自动提升）	回合结束后提升防御力与攻击力。
LV4	パワーオブラブ（力量提升）	己方全队攻击力提升。

TIPS 最后，依旧还是附带上本次游戏试玩的AR卡片链接地址(http://www.square-enix.co.jp/bdff/scenes/top/images/bdff_ar-maker4.jpg)，还有就是玩家们可以期待下一次的试玩配信，因为下一次的试玩为最终配信，同时试玩中的存档可以继承到正式版之中，相信会给各位玩家带来更多的惊喜。

VITA命

网罗PlayStation Vita全方位信息



随着《初音未来 女歌手计划 f》发售日的日益临近，游戏曲目的谜团也渐渐被揭开，本次总曲目达到了 30 曲以上，而选曲抛弃了以往的曲目，以从未在系列中登场的曲目和大家见面，可以说诚意十足。其中不乏一些突破天际的经典神曲，当然也有很多鲜有人知的殿堂级大作，本期就为大家介绍新公布的几首曲目，以及新游戏小骷髅的一些难点关卡介绍，希望各位喜欢。

我们的投稿信箱是 ucg@ucg.cn，您的支持就是我们的动力！

实用技术

Vita 命

初音未来 女歌手计划 f	SEGA	音乐
HATSUNE MIKU Project DIVA f	实体版6980日元、下载版6600日元	
发售日：2012年8月30日	游戏人数：1人	存档类型：必须使用记忆卡

新作展望台

公布曲目一览

至今为止公布的曲目如下，其中可以直观地看到类似《FREELY TOMORROW》这种神曲的存在，不过万众期待的《千本樱》目前并没有公布，不知道是会加入 DLC 还是留到最后才会公布，同时像《东京**テディベア**》、《恋爱**フィロソフィア**》这种曲目也有可能会在 DLC 中追加，当然，这仅仅是笔者的个人猜测而已。

曲目	master
ワ–ルズエンド・ダンスホ–ル	wowaka
キャットフ–ド	doriko
秘密警察	ぶりる
メランコリック	Junky
ODDS&ENDS	ryo
Weekender Girl	kz/八王子P
Nostalogic	yuukiss
ハイハハイニ	テンネン
DYE	AVTechNO！
Fire◎Flower	halyosy
FREELY TOMORROW	Mitchie M
タイムマシン	1640mP（164×40mP）
ACUTE	黑うさP
アンハッピ–リフレイン	wowaka
ネガポジ*コンティニュ–ズ	sasakure.UK
サマ–アイドル	OSTER project
WORLD'S END UMBRELLA	ハチ
リモコン	じ–ざす
MEGANE	Ultra–Noob
ネトゲ废人シュプレヒコ–ル	さつき が てんこもり
モノクロ∞ブル–スカイ	のぼる↑
どういうことなの！？	くちばしP
え？ あぁ、そう。	蝶々P
トリノコシティ	–
Nyanyanyanyanyanyanya!	daniwellP

部分曲目简介

由于篇幅关系，这里选择几首比较有代表性的歌曲进行一下介绍，让我们一起来期待后续有超越这些曲目的作品出现吧！

FREELY TOMORROW

鬼神调教，V 家最速殿堂入曲目，比起《千本樱》的 41 天，《FREELY TOMORROW》的 20 天可以说是极难超越的存在。该曲凭借其超绝赞的曲风让初音人气剧增，成为真正意义上的宇宙级歌姬，让**ミク**的歌声响彻银河！



リモコン

镜音双子百万再生曲目之一，无论是在音调上还是 PV 上都是经典中的经典，虽然相比于《炉心溶解》、《右肩**の**蝶》等歌曲不是那么大众化，



但其为镜音双子带动的人气绝对是不容忽视的。

ACUTE



来自黑**うさ** P 的三人舞曲，通过舞蹈将曲目想要表达的关于爱的故事尽情展现，曲风带着淡淡的忧伤，同样也是殿堂级作品之一。

ODDS&ENDS



由 ryo 亲创的游戏 OP，清新的曲风给人无穷的回味，相比于之前作品的 OP 给人不同的感觉，本曲的单曲 CD 也将于 8 月 29 日在游戏发售前率先发售。

英雄救美的益智冒险，《小骷髅》简要指南

游戏大观园

这次 Gungho 推出的益智解谜游戏《Dokuro》以全新的游戏方式登录 vita 平台，游戏以粉笔画为主要风格，在一幅粉笔描绘出的多彩城堡中进行各种解谜，最终帮助公主逃出魔王城。本作部分关卡难度略高，也使得大部分玩家怨声载道，不过即便这样也不能否认本作奖杯神作的地位，本作白金时间和《重力异想世界》类似，约在 20 小时左右。另外，本作同一关卡的解谜方式往往有很多种，所以不建议大家参照攻略去打，同时这里也不会提供详细的关卡攻略，这样会使得游戏乐趣大幅降低，毕竟自己寻找解谜方法才是游戏真正的乐趣所在。

系统介绍

本作的系统还是比较简单，主要原理就是利用场景中的物品成功将公主运送到指定位置即可，下面我们看一下在解谜中的一些相关操作。

跳跃：比较基本的动作，按 X 键来进行，骷髅模式下可以进行二段跳跃，王子状态下则只能进行一段跳跃。在游戏后期王子变身不再消耗能量后，在王子状态也可以进行二段跳。

变身：切换骷髅模式和王子模式，骷髅模式只能击退敌人，而为王子模式可以给予敌人伤害和挑战 BOSS。游戏中默认为触摸背后触摸板来进行变身操作，也可以

自行更改按键。

攻击：骷髅模式攻击只有一段，不能造成伤害但可以击退敌人；王子模式可以进行三连斩，对大部分敌人造成伤害，但无法伤害到重甲兵。此外王子模式的挥剑攻击可以砍断绳索类机关，在不同状况使用不同的攻击手段是解谜的关键。

公主抱：王子模式下靠近公主按○键就可以抱起公主前进，有些高台必须使用这种手段确保公主安全。当然有时候也需要利用这个技能来调整公主前进的位置，需要注意的是从过高处跳下会导致公主受伤或死亡。

白粉笔：白色粉笔可以画出连接物体的线条，某些机关处可以利用白粉笔将断绳和球类道具或箱子道具连接起来达到解谜的目的。

红粉笔：红色粉笔可以将火源引向其他地方，在游戏中引爆炸弹、点亮壁灯等都需要依靠用到红粉笔。除此之外，大炮机关的启动需要算好时间引入火源点燃引线，而部分冰块类机关也离不开红粉笔来融化。

蓝粉笔：蓝色粉笔可以连接边缘有波纹的墙壁两端产生水源，利用这一方法可以让一些原本在低处的物体浮起来。不过需要注意，我们的主人公在水中停留会导致死亡，解除机关时需要先计算好时差。

当然，除了这些之外游戏中还存在着很多特殊的解谜装置，如轮盘，需要利用摇杆旋转到指定位置才能通过；跷跷板，需要算好左右两侧重量控制高度才能通过；重力反转装置，按下后可以改变重力方向，令人物站在上方墙壁上等等，不同的机关在第一次出现时均会有提示，熟悉之后就可以熟练运用了。

BOSS战要点

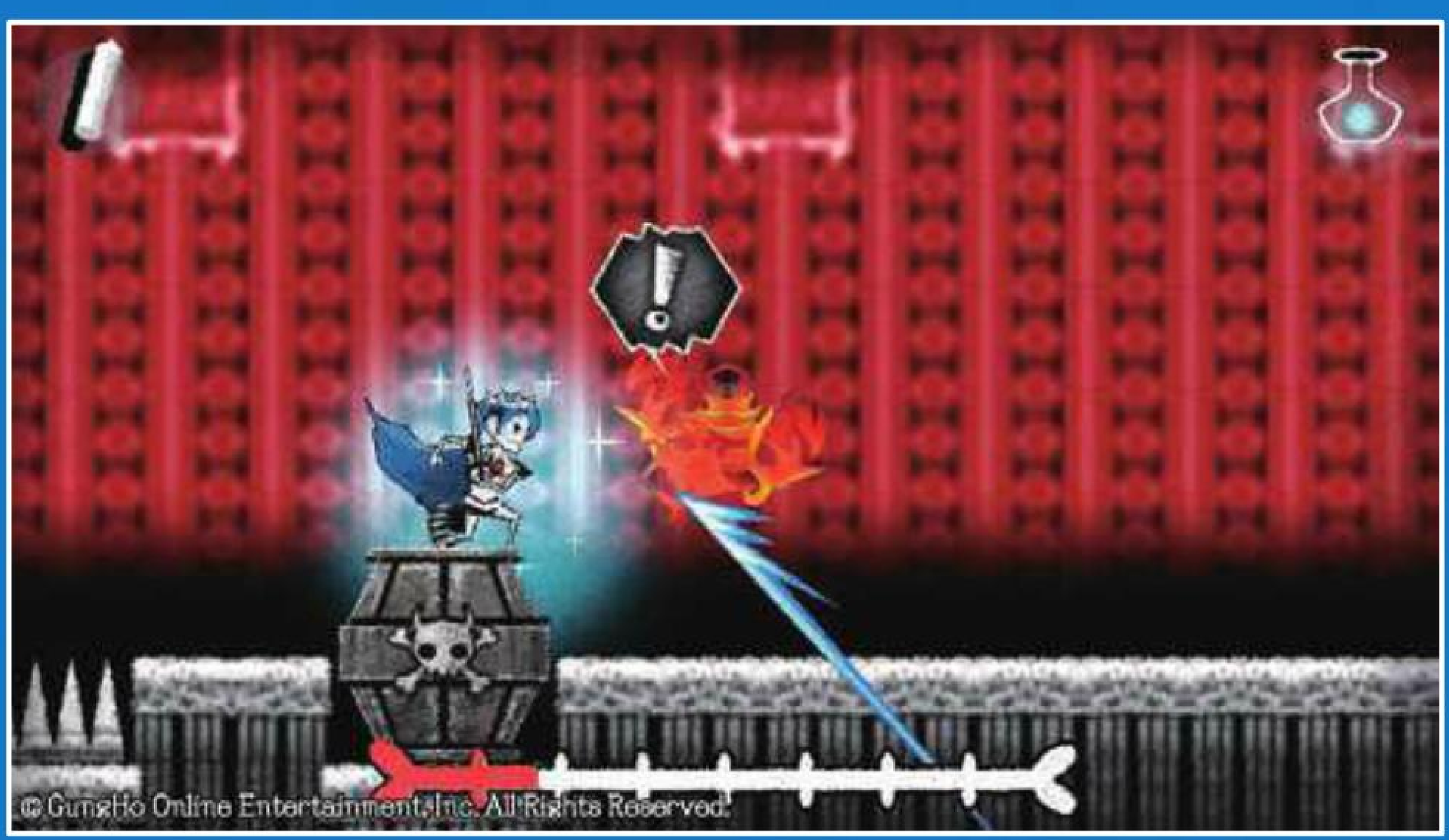
以下BOSS会贯穿于游戏始终，在14关之前出现的为普通版，14关的Boss rush出现的为加强版，由于有奖杯需要14关无伤通过Boss rush，所以这里对BOSS的打法进行以下简单介绍。

①ガ－ディアン：BOSS会在场地内进行跳跃，加强版跳跃之后会有超大爆炸，注意远离，当BOSS跳到任意一边的时候会竖直起跳，随后随机掉落两个木箱，将带有针刺的木箱拉向屏幕中央（无需正中央，距离合适即可），等BOSS再次跳到中央时就可以对其造成眩晕，随后就可以利用王子模式造成超大伤害，如此循环2～3次即可战胜BOSS。

②シェフ：最没难度的BOSS，连续攻击左侧的铃铛即可让其缓慢靠近平台，途中其会发射导弹，只需要看准时机跳起就可以回避。当其靠近平台后会使用菜刀平砍和胡椒粉（加强版）两种攻击，我们抓住每次攻击后的间隙可以上前利用三连斩给予其伤害，每攻击三次BOSS就会后退，这时再次攻击铃铛即可让其返回平台，注意胡椒粉命中玩家后会造成一击必杀。

③サ－バント：BOSS向空中扔出的骨头有落点提示，站到安全地方即可，当BOSS召唤火焰怪和炸弹的时候要优先解决火焰怪，随后将炸弹推向BOSS，当BOSS发射激光的时候就会对自己造成伤害，而主角则需要变成骷髅模式躲在左侧的安全空当中，需要注意的是时间很紧，即使来不及将炸弹推向指定位置也要先保命。加强版BOSS第三次召唤炸弹的时候会挡住左侧的空当，这时候需要利用火焰怪引爆炸弹后再消灭火焰怪。

④ゲ－トキ－パ－：这个BOSS需要踩下中央的机关令针刺装置抬升到最高点，然后启动机关给BOSS造成眩晕再输出，2次就可以消灭BOSS。BOSS的攻击方式比较容易躲避，激光逃到保险的位置就好，不要太拼操作躲到激光之间；羽毛攻击只要抓好时机跳跃即可轻易躲避；而大范围斩击只要看到BOSS抬手就躲到屏幕左侧即可。



⑤ダストイ－タ－：此BOSS需要将传送带上的炸药桶运下将其炸晕后才能对其攻击，2次就可以将其解决。其刺击攻击躲到较远的平台即可，注意不要在炸弹周围引诱其刺击，不然炸弹也会被打爆，另外当其向上吞噬炸弹的时候玩家要尽量离中间位置远一些，尽量在传送带靠右1/3的位置，避免被BOSS误伤。

⑥魔界司祭：就是一场杂兵战，消灭杂兵后直接消灭不会攻击的BOSS即可。



⑦レディ－ダ－ク：小魔女的攻击方式比较单一，在屏幕中连续走动后会召唤三只怪物，同时连续使用三次激光攻击，激光瞄准的是玩家脚下，只要及时躲避就不会被打中，当激光攻击过后BOSS会发射令玩家屏幕红屏的技能，擦拭屏幕即可消除，如果消除失败则会被抓住一击必杀。随后只要对BOSS攻击就可以对其造成超大伤害，循环几次就可以轻松消灭BOSS。注意BOSS在屏幕中左右移动的时候可以看准时机躲到其胯下，这样就不会被其腿部碰伤了。

⑧魔王

魔王的攻击方式主要有如下几种：

1) 武器刺击：该攻击发动时身体会向右倾斜，随后从左侧出现攻击范围不大的武器，及时远离即可躲避，随后可以上去追加一次三连斩；

2) 召唤白龙：BOSS的HP在2/3以上时召唤一条白龙，白龙出现的地面上会有提示，远离或迅速靠近提示地点周围都可以回避掉攻击，当HP2/3以下时会召唤两条白龙，这时玩家只要变成骷髅模式站在第一条白龙第二次准备飞出地面的提示点左侧就可以完全回避两条白龙的攻击，随后还可以根据距离BOSS远近选择是否追加一次三连斩；

3) 召唤杂兵：BOSS召唤的两个杂兵推荐使用骷髅模式将其打到平台外面，不然这两个杂兵干扰能力还是很强的，而且可以再生；

4) 召唤爆炸平台：这是攻击BOSS的最好时机，玩家需要在注意不被风吹到平台下面的同时跳上平台靠近BOSS，攻击4次BOSS就可以令其进入眩晕状态，随后可以造成超大伤害，如果没能在平台持续时间内造成BOSS眩晕，则平台会下降产生爆炸，这时只要跳跃浮空一段时间即可躲避。

5) 激光喷射：BOSSHP降低到1/3以下时会在召唤爆炸平台的同时使用，此时BOSS召唤爆炸平台的持续时间会大幅下降，一般要两次召唤才能得到4次攻击BOSS的机会，这时不要贪刀，站在平台上躲避激光和平台的爆炸后等待下一次机会，被激光击中会被秒杀。

总体来讲最终BOSS要无伤也不是什么难事，只要保持冷静，不贪刀，抓住机会给予BOSS打击就可以了。



小贴士

①超高高度落下的奖杯可以在7-2获得，从最高处通过调整角度一直落到最下面即可。

②11-5不被妖女发现的奖杯并不需要不被发现，只需要在其传送发动之前消灭即可，只要不被传送就一定能获得。

③王子模式击杀1000人推荐在7-6来刷。

www.dooland.com

软硬兼施SP

HARDWARE&SOFTWARE



栏目主持：纱迦

进入暑期后市场也迎来了新一轮旺季，各主机的价格也保持着稳定的趋势，而 3DSLL 相信各位通过上期的报告已经对这部新推出的主机有所了解，目前这部主机的价格已保持一个相对稳定的价格，具体各位可参考文中的介绍。此外，从 9 月开始 PSV 上还是有不少新游戏的，之前一直犹豫没游戏可玩的玩家也可考虑是否出手了哦！

市场风向标

MARKET OVERVIEW

本期重点提示

★PSV限定主机

★港版3DS锁区

★3DSLL价格有待稳定

★X360破解再认识

价格行情

——提供最佳购机方案

PSV 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1600元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
总计		1848元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带 USB 数据线一根、电源及电源线一套。

点评：自从进入暑期的销售旺季，PSV 的价格就一直保持稳定，黑色的 PSV 目前维持在 1600 元左右，白色主机则略高一些，实体商家的普遍报价在 1850 元到 1900 元之间。不过从市场的销售状况来看，玩家还是普遍青睐于价格更低一些的黑色 PSV 主机，看来对于尚未破解的 PSV，价格依然玩家选购的首要因素。现在，除了这两个版本之外，本月底 PSV 还将发售第一款限量限定的主机版本：《初音未来 女歌手计划 f》晶莹白原设主机。它的港版已经在 8 月的 1 到 15 日进行了预售活动，官方的预售价格是 3488 港币，折合人民币 2860 元，里面包含 Wi-Fi/3G 版主机、游戏、4GB 容量的记忆卡、原创设计的贴膜和 AR 卡片、PS Vita Trooper Pack 主机套，还有标准的 USB 数据线、电源以及说明书。机器本身的定价并不贵，不过国内实体店的预定价格却都在 4000 元左右，足足贵了 1000 多元，所以如果不是对《初音未来 女歌手计划 f》极其有爱的话，建议等实体店少量到货降价后再购买，届时主机的价格应该会有所下挫。另外该版本主机也有 Wi-Fi 版出售，价格要更低一些，不需要 3G 功能的玩家可以选择单纯的 Wi-Fi 版。在破解方面，PSV 目前已经确定还有多个漏洞尚未启用，不过破解的进展依然处在主机能运行 VHBL 即可的状态，对于攻克 PSV 游戏，玩家们在近期内还是不用期待了。最后需要提到的是，PSV 的自燃事件日益增多，截至到目前已经有 31 起自燃事件媒体被报道过，所以我们在购买到 PSV 进行充电时，要注意数据线带有 PS LOGO 的一面朝上才能插入接口，一定不能插反，这样才能保证主机的充电安全。此外，在购机时，我们也要注意充电插头，千万不要买到组装产品，现在淘宝购物的玩家日益增多，购买港版的玩家也占据大多数，所以我们在收到主机后一定要检查机器的充电器是否为港版英式大插头，详情如下图。如果是普通的圆头双向插头，则为组装充电器，这时请不要确认付款，一定要找店家沟通解决，实体店购买的玩家更要注意这点。同样，USB 数据线现在也存在组装货，组装的 USB 线质地较硬，而且线材尾端的保护区很短，和原装有很大差别，玩家购机时应当仔细检查。



主机及主要周边参考价格	
PSV主机（欧版黑色，Wi-Fi）	1540元
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1600元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	2000元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1900元
PSV主机（港版黑色，3G/Wi-Fi）	2200元
PSP-3000主机（6.60系统，钢琴黑）	950元
PSP-E1000主机（6.60系统，哑光黑）	900元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSP-3000用Hori贴膜（原装）	68元
PSP-3000用Hori贴膜（组装）	10元
PSP go专用Hori贴膜（组装）	20元
4GB索尼原装PSV记忆卡	128元
8GB索尼原装PSV记忆卡	198元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元
8GB极速HX组棒	58元
8GB原装HX记忆棒	198元
16GB极速HX组棒	108元
16GB原装HX记忆棒	398元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
北通中国风保护胶套-PSP厚硅胶套	58元
北通中国风晶透水晶盒-PSP保护水晶盒	48元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通魔方炫音	108元



▲港版PSV主机的插头都是英式三角插头，如果没有排插需配火牛或者公牛插座使用。



▲原装USB线末端的保护区很长，而组装USB线保护区只有短短的两三节。

3DS 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	3DS LL主机（日版）	1650元
电源	北通变电金刚	58元
烧录卡	R4I SDHC	48元
SD/TF卡	金士顿 8GB microSD卡（行货）	48元
贴膜	3DS LL专用Hori贴膜（组装）	28元
总计		1832元
近期推荐购入指数		8

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：相信大部分玩家已经看过上期的 3DS LL 开箱报告了。比起 3DS 来说，3DS LL 拥有更大的屏幕，更出色的手感和更好的视觉效果，所以现在购买 3DS 系列主机最先考虑的无疑就是 3DS LL 了。现在日版的 3DS LL 裸机报价在 1650 元左右，裸机说的是不包含充电器的价格，因为大部分商家会将主机和充电器一起出售，倘若你之前已经有 3DS 或者是 NDSi 的充电器，那么你就不需要再另外购买充电器了，直接购买裸机即可。实际上 3DS LL 本身不带充电器对国内玩家的影响也不大，因为日版主机本身附赠的 110V 充电器在国内是无法使用的，有充电器直接买裸机，也算是省了一笔花销，不过如果你是第一次购买的话，充电器还是必不可少的哦。当然，如果你预算不多的话，选择普通的 3DS 也可以，现在 3DS 的售价比之前又有所降低，日版全色系主机统统降到 1150 元左右，接近于美版的 1100 元报价，所以现在购买老版的 3DS 也应该更青睐于日版，虽然日版的游戏价格会略贵一些。至于美版的 3DS XL 将会在这个月的 19 日上市，相信国内会在发售后的两三天内到货，199.99 美元折合人民币 1272 元的定价应该会再次拉低日版 3DS LL 的报价，期待美版或者希望日版降价的玩家可以再等上一段时间，预计在下个月中旬日版的 3DS LL 就会达到 1580 元甚至是更低的价位。另外港版的 3DS 和 3DS XL，因为主机被锁在港台区，所以游戏的选择会大幅减少，目前已知仅有《马里奥赛车 7》、《生化危机 启示录》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《超级马里奥 3D 大陆》和《任天猫狗》这 5 款游戏发售，如果你对这些根本不感兴趣，那么还是不用等到 9 月 28 日的主机发售了。当然主机的价格还是要说一下的，港版的 3DS 价格是 1499 港币，折合人民币 1230 元。3DS XL 售价是港币 1749 元，折合人民币 1435 元。



▲3DS LL/XL屏幕减少了将近10%的反射，视觉效果远超3DS。

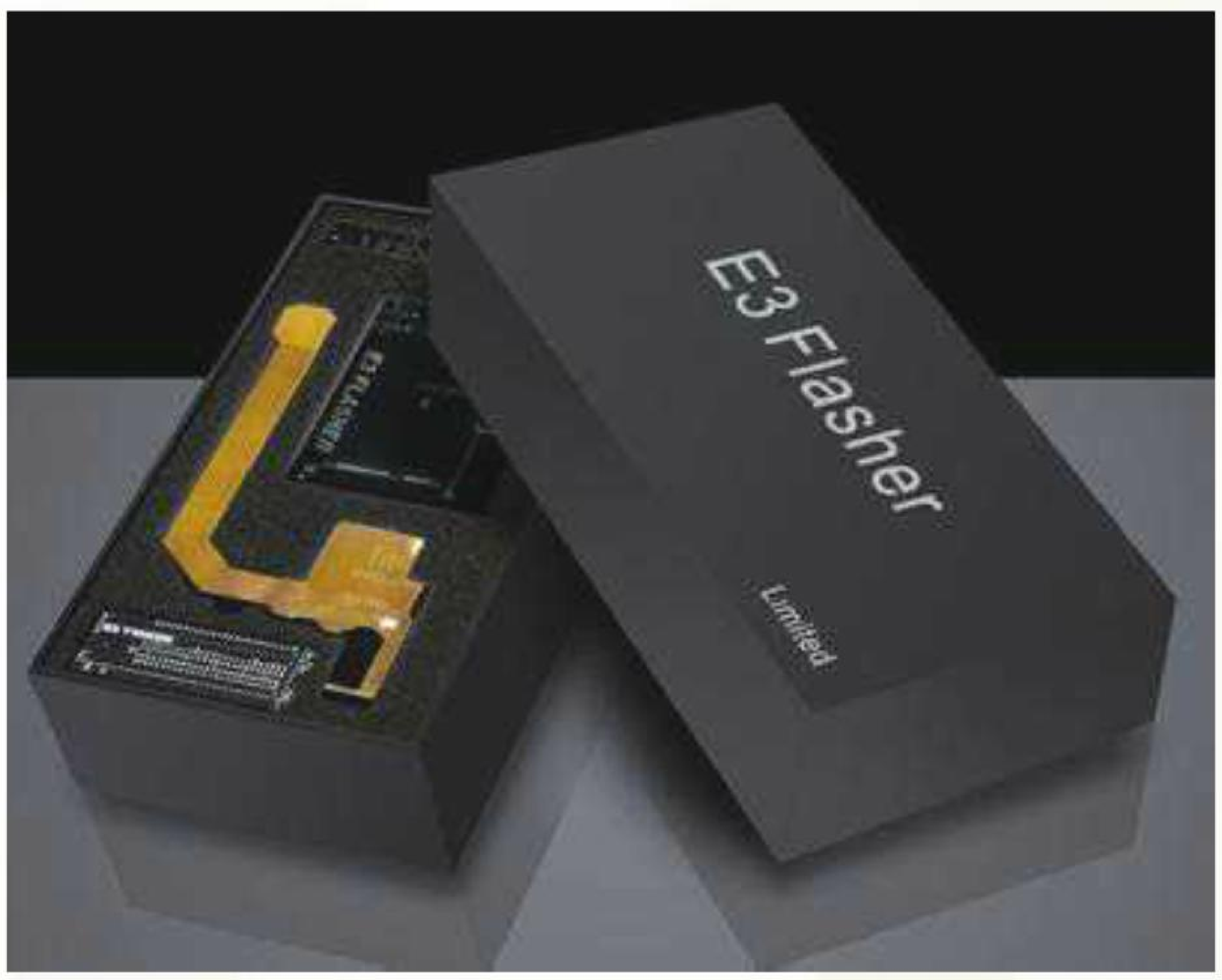
主机及主要周边参考价格	
3DS LL/XL主机预订售价	1650元
3DS主机（日版）	1150元
3DS主机（美版）	1100元
北通动力堡垒	168元
北通动力堡垒迷你版	128元
北通灌电金刚	98元
SCDS TWO全球版	218元
EZ5i简装版	98元
M3i Zero全球版	128元
R4I SDHC	48元
金士顿 8GB TF卡（行货）	48元
金士顿 16GB TF卡（行货）	88元

PS3 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	PS3 Slim主机（320GB，港版黑白）	1950元
线材	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2039元
近期推荐购入指数		7

备注：主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

介绍：之前一段时间炒得火热的破解 PS3 又有重归匿迹之势，不过因为市场存量较大，所以破解的翻新机也有不少，总体上说要想买的话还是可以买到，但途径只有淘宝一条选择，线下的实体店基本都没有破解机出售。不破解 PS3 的价格受即将发布的新型号影响，最近再次下跌，现在不到 2000 元就可以买到，非常划算。破解主机还是非软破和硬破两种，软破翻新机统统 3000 元以上，E3 硬破翻新机则基本在 3000 元以下，想买破解基本不用问，直接看价格就能知道个八九不离十。电子狗方面，仿冒品越来越多的 JailBreak 2 已经停产近一个月，而新版的 JailBreak 2 却还没有铺货上市，所以现在购买破解主机的玩家只有旧版 JailBreak 2 一种选择，好在官方已经承诺旧版的 JailBreak 2 可以刷写最新固件支持更新的大部分功能，所以不必担心电子狗在以后无法使用。其实如果有耐心的话可以先买破解主机然后等段时间再看一下，因为国内的电子狗厂商也有意推出自己的新款产品，比如开发出硬破解芯片的 E3，所以今后的电子狗市场可能会再掀波澜也说不定。



▲开发出E3 Flasher的E3有意再度进军电子狗市场。

主机及主要周边参考价格	
PS3 Slim主机（160GB，港版）	1800元
PS3 Slim主机（320GB，港版）	1950元
原装DS3无线振动手柄	300元
原装PLAYSTATION EYE	180元
PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头）	600元
北通球王2-震动版	99元
北通MVP球王2-六轴无线震动	199元
北通MVP特洛伊-无线震动	139元
北通MVP球王2手柄(无线锂电震动版)	169元
北通原生铜迷你USB数据线(MINI版)	29元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通P3色差线	68元
PS3断电开关	10元
PS3电子狗JailBreak2	360元
PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡	50元
原装色差线（PS2通用）	200元
组装色差线（PS2通用）	20元
原装索尼HDMI线（1.5米）	120元
高仿索尼HDMI线	45元

X360 购机推荐套餐

	品牌 / 型号	价格
主机	X360 Slim主机（欧版，4GB脉冲破解）	2500元
电源	原装电源（包改220V）	–
视频线	北通原生铜HDMI高清线	89元
总计		2589元
近期推荐购入指数		9

备注：主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

点评：虽然 9.6A 主机的破解已经有些时日，但因为非常不完善，脉冲开机时间较长，刷机步骤繁琐困难，所以大部分商家基本都不会出售 9.6A 的破解主机，市场上的主流依然还是以老版的 10.83A 为主，这也是目前市场上破解最成熟的 X360 Slim。可能很多玩家还不了解 9.6A 和 10.83A 到底是怎么回事，实际上 9.6 和 10.83A 说的是主机背面电源插口处的安培数字，10.83A 就是老版主机，现在以欧版为主，商家多会原光驱双破解，可自制下载游戏也可以读刻录盘。

9.6A是新主机，比10.83A的生产日期晚，现在只有250GB可以破解，且只能刷自制系统，如果想要光驱破解，只有将原机上的1175光驱换成9504才行，而有部分商家会换残次的割角光驱，所以这个版本并不推荐。现在10.83A的4GB破解主机价格基本维持在2500元，现在看来除非9.6A可以完全攻克，即4GB也被破解，否则X360 Slim破解机的价格还将长时间的维持在这个价位了。另外，现在很多出售破解主机的商家，开始尝试刷不同的定制固件，也就是FSD，但有的商家因为技术问题会导致主机刷完FSD后在加载游戏中出现死机的情况，建议玩家选择原装系统或是多花些时间试机，以免出现定制固件不稳定的情况，后期维护也非常麻烦，更有些商家是渠道商进货，主机本身已经刷好FSD，但自己没有维护能力，玩家在选购时一定要问好能否解决后期问题，以免吃到哑巴亏。



▲定制的自制系统相比官方系统要美观且包含更多的功能，但也因此存在一些不稳定性。

市场报价信息更新截至2012年8月14日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

主机及主要周边参考价格

X360 Slim主机（港版，4GB）	1400元
X360 Slim主机（港版，250GB）	1980元
X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装）	2080元
X360 Slim主机（欧版，10.83A，4GB，脉冲破解）	2500元
X360 Slim主机（欧版，9.6A，250GB，脉冲破解）	3250元
原装电源（220V直插）	260元
组装电源（220V直插）	140元
原装无线手柄	320元
原装有线手柄	280元
翻新无线手柄	188元
翻新有线手柄	138元
北通阿修罗360震动手柄	149元
北通原生铜HDMI高清线	89元
北通VGA高清线	68元
原装HDMI线	280元
组装HDMI线	50元
组装256M记录卡	60元

北通PSV水晶保护壳（PC材质）

便携性是掌机的一大特色，不过方便携带所来的问题就是容易磕碰或从手中滑落，此时你需要一款称心如意的保护壳。主机保护壳的种类繁多，如何从中选择出最适合自己的也需要花费一番心思，有的玩家即使知道掌机不能处于无保护状态，但迟迟不肯购买保护壳的原因，就是因为担心保护壳本身太过出彩，使得PSV的华丽外观被遮挡，而这就是"北通PSV水晶保护壳"的优势所在。

被遮挡的华丽外观

过于华丽的外衣会掩盖贵重物品本身的光彩，这是不少不愿意使用保护壳的玩家所担心的问题，"衣服"穿得太多，有时候就不能第一时间看出是PSV了，这显然比较伤脑筋。虽然持有PSV并不是什么一定要拿出来炫耀的事情，但这样过于"低调"并不利于在公共场合发现志同道合的机友，毕竟爱好什么的总不能见人就挂在嘴上说，因此拥有一款透明的保护壳就非常有必要了。

产品数据

- **产品名称：北通PSV水晶保护壳（PC材质）**
- **产品类别：保护壳**
- **对应平台：PSV**
- **产品编号：BTP-5362**
- **产品颜色：晶透**

产品优势

PC防挤压软壳材质，弹性缓冲冲撞，避免碰撞与刮擦，耐高温且电绝缘。施华洛氏工艺，晶透视觉效果，无缝贴合机身。

测评

初次看到包装盒中的这款水晶保护壳时觉得十分朴素，没有什么特别的感觉，但实际将产品拿出后感觉保护壳非常透亮，边角的处理也很好，看起来很有档次。给PSV穿上这套保护壳后，对PSV的本色没有任何干扰，反而显得更加自然亮丽，当然，也更加的安全。本款水晶保护壳的另一大特色是拥有双用固定支架，该支架在收合时可做固定卡扣，而打开时可做支架，用PSV看电影的时候再也不用一直拿在手上了，而且放置在桌面上也方便与家人好友一同欣赏动画或电影，将PSV带给玩家的视听享受发挥到极致。


◀透明的保护壳让PSV的本色良好地展现出来。




▲有了双用支架，可以方便地欣赏PSV上的电影和动画。

结论

对于想要保护套又想让PSV本体颜色完全展露出来的玩家来说，这款北通PSV水晶保护壳绝对是首选的周边产品。除了外形美观外，水晶保护壳的双用支架非常实用，一来为玩家节省去购买独立支架的额外资金，二来还具有独立支架无法媲美的便携性，要想能随时随地与好友共享PSV的杰出娱乐功能，这款水晶保护壳是必不可少的。

北通PSV装甲保护壳（PC材质）

PSV 防撞防摔的相关保护产品琳琅满目，不过很少能有周边产品能够做到与 PSV 融为一体，这主要表现在颜色与外观质感的冲突上。如果只是单纯地做到保护 PSV 的安全，想必大部分的周边产品都能够达标，但不出现任何违和感的产品在市面上很难找到，要想与 PSV 的外形材质做到高度一致，对保护壳本身的质地有着很高的要求，在这一点上，这款“北通 PSV 装甲保护壳”做得非常不错。



▲保护壳与PSV机身完全融为一体。

与PSV主机完美融合

黑色的 PSV 外表十分亮丽，机身的颜色和材质都很有讲究。玩家在保护壳颜色上的选择主要看依每个人的个性，就与在游戏中选择角色时偏向于默认服装一样，不少玩家都喜欢 PSV 原本的黑色，希望能找到一款与机身颜色在外观上完美融合的产品，在不改变 PSV 带给人的整体视觉效果的情况下，给 PSV 可靠的保护。以上的要求看起来比较苛刻，但并非不可达成，关键在于选材，以及如何在质感、重量、手感三者间找到平衡点。

产品数据

- **产品名称：北通PSV装甲保护壳（PC材质）**
- **产品类别：保护壳**
- **对应平台：PSV**
- **产品编号：BTP-5363**
- **产品颜色：晶钻黑**

产品优势

PC 防挤压软壳材质，弹性缓冲冲撞，避免碰撞与刮擦，耐高温且电绝缘。施华洛氏工艺，钢琴烤漆外观，晶钻亮面视觉效果，无缝贴合机身。

测评

只有将这款晶钻黑的保护壳装配到 PSV 上，你才能真切体会到它与 PSV 在颜色外观上的极高匹配度。保护壳对于 PSV 的身材来说正好合适，这样避免了因保护壳尺寸的不规范给 PSV 带来的不必要损伤，外壳表现出来的质感也与 PSV 非常相似，不仔细观察很难发现它的存在。除了在色泽上的优秀表现外，这款保护壳还足够轻薄，完全不会影响使用 PSV 进行游戏时的手感，同时还能有效的阻挡灰尘和各种潜在的磕碰威胁，就算你打游戏时激动得手心出汗，也不会伤害到 PSV。



▲无论是正面还是背面都毫无违和感。

结论

与 PSV 色泽相似度很高是这款晶钻黑北通 PSV 装甲保护壳的最大优势，如此出色的表现却没有增加多少重量也是值得称赞的，对于喜欢“默认服装”的玩家来说，这款保护壳是你的不二之选，不要再让心爱的 PSV 没有“衣服”可穿啦！

北通PSV/ PSP丝光保护包（EVA材质）

有了保护壳的 PSV 和 PSP 还需要什么呢？答案就是一个美观又可靠的保护包。保护壳与掌机的接触相对紧密，但由于不能影响玩家的游戏体验，所以重要的屏幕可能无法保护到位，特别是 PSV，为了确保多点触控功能的正常使用，屏幕是完全暴露在外的，就这么放在包里很容易被钥匙等尖锐物体刮花，造成了硬伤可是连哭都来不及的，因此一定要选择一款可靠的保护包，例如这款“北通 PSV/PSP 丝光保护包”。

掌机“生命安全”的保护神

保护包在安全性上的讲究要优于保护壳，举个例子，保护壳主要防止的是 PSV 从手中滑落和磕碰在硬物上的所造成的损伤，这些时候往往是玩家正在进行游戏时，一般来讲不可能受到很严重的撞击。而保护包要预防的状况远不止这些，掌机放在包中不比拿在手上，很多情况的发生可能超出玩家的可控范围，比如携带物品的整个包受到冲撞和挤压，没有一款厚实的保护包来为掌机做缓冲，一次致命的创伤就能让心爱的主机浮云，就算勉强“生存”下来，这种老财伤神的“大修”也是任何一个玩家都不愿意看到的。

▶保护包的材料很有质感。



产品数据

- **产品名称：北通PSV/PSP丝光保护包（EVA材质）**
- **产品类别：保护包**
- **对应平台：PSV/PSP**
- **产品编号：BTP-5365/BTP-5344**
- **产品颜色：水墨黑、烟雨灰、青花蓝**

产品优势

EVA 防冲击硬包材质，柔韧弹性好，抗冲击性能强。纳米加密工艺，丝光亮泽，全方位保护主机。

测评

北通 PSV/PSP 丝光保护包的外观给了笔者一个相当好的印象，在包装盒中看起来只是普通的黑色，但被光线一照显得格外亮泽，看起来很有档次。打开这款保护包，手接触到包的那一瞬间就能感觉到包在柔软中带着厚实，而且很有韧性。保护包内的空间宽敞，PSV/PSP 躺在其中很舒适宽松，吸震棉收纳保护夹层内还能放置像耳机和数据线这样的周边产品，PSV 的游戏卡带放进去也不成问题，这样能使得掌机等周边的携带和收纳显得整洁而有条理。



▲保护包配有相应的挂钩，方便携带。

结论

北通 PSV/PSP 丝光保护包的防摔抗压能力优秀，丝光的外形也显得很有质感，吸震棉收纳保护夹层的设计很贴心，携带掌机的周边配件可以与掌机放在一起，打开保护包全部物品一目了然，这样在收拾时就不用担心会有遗漏，要想给心爱的掌机以全方位的保护，这款保护包一定能出色地完成任务。

风林火山VS

主持人 伽蓝

文 阿修

斗剧2012中国代表出征记

每年的夏天，全世界的格斗游戏玩家都会为世界最大型街机格斗游戏大会——“斗剧”而疯狂。今年，斗剧也将迎来自己的 10 岁生日。笔者不禁要感叹，斗剧已陪伴大家 10 年，许多事物都有了改变；也许当年的热血格斗少年已不再继续游戏，而关注斗剧的心却始终未变。今年 8 月，拳霸斗剧选手团代表中国前往东京，参与这一年一度的格斗盛事。

8.2 这是拳霸战队今年第三次出征，而这次也是笔者首次带队前往日本，心里还是有一些小激动。今天是出征首日，下午早早就到达香港国际机场，将搭乘 15 点起飞的国泰航空班机前往东京成田国际机场。由于时间尚早，于是乎又在香港机场闲逛，说实话虽然 5 月来过一次，但发现香港机场还是挺大的，不少之前没逛过的地方这次硬是被挖掘出来了。

街机部门比赛项目

Super Street Fighter 4 Arcade Edition Ver 2012 — 3 on 3
UNLIMITED TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 — 3 on 3
Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN — 3 on 3
AQUA PAZZA — 2 on 2
Persona 4 The ULTIMATE IN MAYONAKA AERNA — 1 on 1
Street Fighter 3 3rd Strike — 3 on 3

家用机部门比赛项目

Soul Calibur 5 — 1 on 1
ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — 1 ON 1



▲不知不觉就到了登机时间，班机顺利起飞，预计晚 8 点半到达。


▲国泰的晚餐，还算比较丰盛。


▲准时降落，到达东京成田机场。东京的铁路网络果然是世界最发达的，各种路线图看得人犯晕，要不是有朋友来接机估计是要迷路了。




▲到达后的第一餐，招牌猪肉拉面。

8.3 虽然今天还不是比赛日，但行程确不少，今日的目的地是宅男圣地—“秋叶原”。基本上来东京的玩家都一定会来这里逛逛，许多著名的机厅、电器店、女仆咖啡厅等等都诞生于此。


▲秋叶原的街道。



▲TAITO STATION 秋叶原店，由梅原大吾代言的枪击游戏“GUNSLINGER STRATOS”也已于近日开始运营，可惜时间紧迫没有进去试玩一把。



▲MAK-JAPAN 基板屋，在日本，游戏厂商的基板是被允许拿出来贩卖的，不过价格并不菲，不少热门游戏的主板套件需要几万－几十万日元不等。


▲路过一间大厦时发现正在进行 Persona4 的展览，于是果断上去看看，虽然是个不算大的会场，但里面的装饰还是感觉很有气氛。



▲主屏幕在播放 P4U 的 OP。


▲墙壁上挂满了游戏的人物设定图，可惜是非卖品。


◀从大厦出来已是傍晚，路过了 CLUB SEGA，之后则是和大口小孩在新宿会合，并约好了和日本著名玩家マゴ一起共进晚餐。



◀新宿 TAITO STATION，这里是全世界街霸水平最高的地方，平日聚集的都是日本排名靠前的玩家，而因为斗剧的举办，这里今晚聚集了世界各地的顶级选手，对战场面甚是壮观。值得一提的是大口今天在这里用“元”打出了 13 连胜的成绩，让在场不少玩家都眼前一亮，原来“元”这个角色也可以用得这么强势。

►晚餐时间，マゴ带着香港的斗剧代表选手一起来到 okonomiyaki 吃炒面及煎饼。期间许多菜式由其亲自料理，味道还不错。


饭后合影

8.4 斗剧日 众人早早来到斗剧会场，虽然现场还在进行最后的准备工作，但是已经有玩家在排队准备入场了。本次斗剧是在名为 Game Summer Festival 2012 的主题活动上举办，除斗剧外，还有偶像大师演唱会、音击、STG 大赛等活动，可谓是丰富多彩。不过由于是在露天场地举办，而且现场并没有任何消暑设备，而当日的气温高达 35 度以上，想想一会队员们要顶着烈日比赛，心中就有种不好的预感。


▲卷心菜、金豆腐、极限堂等知名高手已经在选手登记处聚集，准备入场。


▲会场入口。


▲会场内的斗剧区域。



■偶像大师声优演唱会。

因为现场有超级街霸 4AE 项目当日预选，获胜的队伍将入选斗剧本战。笔者遂联合上海的 ANGEL 以及东北在日玩家阿豪组成“大中华加农队”参战，首轮便遇到来自大阪的强力队伍，最终打到双方大将战才决出胜负，结果“大中华加农队”惜败之，当日预选突破失败。

本次国内共有铁拳、街霸、以及刀魂三项目代表选手参战，铁拳项目选手首轮遭遇夺冠热门由全一雷武龙古水率领的“古池”队。在先锋林南失利的情况下，大将梅刚惊险干掉对方先锋逼出古水，不过在实力上还是古水高出一筹，几个漂亮的下段扫倒连段打得梅刚不知所措，最终以失败告终，不得不说在《铁拳》项目上中日之间还是有不小的差距。

当日预选结束之后本选开始，看着热血的斗剧开幕 OP，听着熟悉的旋律突然热血沸腾起来，这不就是格斗玩家所梦想的舞台么，此时仿佛忘却了露天的酷暑，想做的只是想静静去欣赏这一场世界性的格斗盛会。

拳霸 ×eLivePro 本次组成国际混成队成为当日赛事的焦点之一，三人强强组合，势必想突破历史最好成绩，在看过对阵分配表之后依然是非常自信。首轮遭遇あくあ（全一嘉米）、浮き（全三科迪）、吉祥寺ケン（全三肯）组成的队伍，先锋战 RF（沙加特）对战浮き落败，小孩作为中坚在血量落后的情况下依靠扫倒后几个漂亮的起身 SETPLAY 把战局逆转，而在中坚战对阵あくあ嘉米同角色时的一些失误导致的局势大不利，惜败之；最终大将大口继续保持前日元野战时的强势，连续做掉对方两人而惊险晋级。


▲超级街霸 4AE 项目当日预选，“大中华加农队”大将阿修上场。


▲虽然现场环境艰苦，但还是聚集了不少来自世界各地的观众。


▲中国铁拳 TT2 项目代表队（左起林南、梅刚）。


▲铁拳项目四强选手在做赛后感言，决赛晚上开始。



◀超级街霸 4AE 项目拳霸 ×eLivePro 战队成员合影（左起拳霸大口［苏浩钧］、拳霸小孩［曾卓君］、拳霸 RF［福本凉太］、拳霸阿修［邬可夫］）经过昨日在新宿的练习，大口小孩显然对这次比赛都是还是非常有信心的，誓要战出历史最好成绩。



■RF上场



▶超级街霸 4AE 项目对阵表。



▲刀魂 5 项目对阵表。



■中国地区刀魂 5 项目代表 –Shen Chan



■主持人宣布各项目决赛开始。



■刀魂 5 项目决赛进行中。



■ VF5FS 项目四强进行中，惊现斗剧史上第二位进入四强的女玩家。



■铁拳 TT2 项目决赛，韩国 VS 日本。



■街霸项目台湾队登场。

随后则是对阵其中一支夺冠热门队伍，由まちゃぼ –(全三飞龙)、なるお (全一杀意隆)、瞬狱ノイロ – ゼ (全一维嘉) 组成的村勇者队、可惜这一次拳霸队似乎发挥不佳，全队被瞬狱ノイロ – ゼ一挑三败下阵来，虽然说三人在国际大赛中都有过很好的成绩，实力已经被世界所认可，但比赛就是比赛，结果还是非常残酷的。

街霸项目 32–4 比赛结束后已是傍晚，还剩下家用机项目刀魂 5 还没有比，因为赛程的拖沓导致比赛并不能按时进行使得现场玩家怨声载道。

本次刀魂 5 项目的中国地区代表是来自新加坡的 Shen Chan，因其在 EVO2012 刀魂 5 项目中获得亚军而被斗剧刊物称之为夺冠热门之一，他本人在赛前表示对今次的比赛非常有信心获得优胜。

32–4 强比赛在不久后即将开始，笔者在看过对阵之后对 Shen Chan 更是信心十足，不过在 8 进 4 的比赛中，Shen Chan 在血量优势的情况下被对手的一招必杀打出场外 RING OUT 而导致直接落败，这是他万万没有想到的，在事后他也表示对手的实力并不算太强，输就输在了关键的一刻，导致其未能实现夺冠的愿望。

决赛于晚上正式开战，四项目按照刀魂 5、VF5FS、铁拳 TT2、超级街霸 4AE 这样的顺序进行，刀魂 5 项目 EVO2012 冠军决赛爆冷输给 Crna Ruka 而屈居亚军，VF5FS 项目则被日本选手包揽，其中来自奈良县的ぷよぷよ队里的一名女队员非常抢眼，据闻这是斗剧历史上第二位踏入斗剧四强的女性玩家；铁拳 TT2 项目决赛前一路弑神来自韩国的 najin smash 队在决赛掉链子输给日本本土强队 Specialist，导致了韩国第三次在斗剧铁拳项目中止步决赛；超级街霸 4AE 项目四强来自台湾的 TEAM TAIWAN 队占据一席，半决赛时因为几个致命的低级失误导致未能冲击决赛，决赛则是赛前夺冠呼声最高的胜ちたがり队由先锋ふ～ど在决赛一挑三轻松斩获冠军。

赛事最终于半夜 12 点才结束，因为此时已没有回市内的电车，因次日要赶一早回国的飞机，只好在成田附近的 APA HOTEL 住下。

各项目冠军

Soul Calibur 5
冠军 :Crna Ruka
角色 : 帕特洛克罗斯

Virtua Fighter 5 FINAL SHOWDOWN
冠军 : ニュートン (こいわい、かいぶつ、ばりばりくん)
角色 : 里昂、凡妮莎、雷飞

UNLIMITED TEKKEN TAG TOURNAMENT 2
冠军 :Specialist(JP)(AO、LATHIN)
角色 : 阿丽莎 + 米盖尔、里奥 + 拉斯

Super Street Fighter 4 Arcade Edition Ver.2012
冠军 : 胜ちたがり (ボンちゃん、ふ～ど、かずのこ)
角色 : 飞龙、阴、沙加特

Street Fighter 3 3rd Strike
冠军 : クロダの彼女募集中 (MOV、ボス、クロダ)
角色 : 春丽、阴、奥罗

Persona 4 The ULTIMATE IN MAYONAKA AERNA
冠军 : シュウト
角色 : 桐条美鹤

AQUA PAZZA
冠军 :QZ 党 @KOF 势 ?!(OZ、バタ –)
角色 : 柏木千鹤 + 苏伊露、柚原木实 + 高濑瑞希

ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3
冠军 :Justin Wong
角色 : 金刚狼、暴风女、豪鬼

笔者回国后想了许多，此次斗剧中国大陆地区的队伍全体依然于首轮或次轮败退下来，而这已是国人第 9 年参加斗剧了，除 07 年小孩斗剧夺冠外，其他时候依然是不能有所突破，显然国人玩家也是应该反省一下，难道真的就只有拳皇 97，98 才能全面超越日本吗? 虽然这次斗剧本战有诸多环境因素导致选手发挥失常，但所有共计八个项目除美国优势的 UMVC3 外，日本选手基本都稳稳拿下冠军而没有让其他国家的选手夺取，也说明了日本玩家的团结以及对待比赛的认真程度，不过斗剧的荣耀性无可替代，希望来年斗剧中国军团能继续努力，更上一层楼。



玩运动

本期《玩运动》借着已经开始的奥运会，让各位编辑谈谈最关注且最喜欢的运动项目。而拥有《实况》情节的几位老玩家备受关注的《PES 2013》已经放出了DEMO，这里为大家带来一刀的第一手测评，希望大家喜欢。

★ PES 火热试玩，众编奥运会看点大调查

备受关注，《PES 2013》试玩感受

文：一刀

虽然当今足球游戏顶梁柱已经被《FIFA》取代，但相信依然关注《PES》新作的老玩家不在少数，其中就包括了编辑部的资深球迷一刀，本期《玩运动》就让一刀大师兄来谈谈他对于这个刚刚推出的《PES 2013》DEMO的感受吧。



1）全面操控（PES FullControl）是实实在在的进化。

借助左摇杆的360全方位指向功能，手动出球（传球和射门皆可手动）的自由度和效果得以保证。这一系统将会为玩家带来更为丰富、更为自由的攻防战术。

盘带方面，按住R2/RT后可实现各种精细操作，而通过R2/RT和左右双摇杆的不同操作组合，玩家可以轻松实现各种华丽且有效的突破。这些进化，使本作的盘带一方面上手简单，而另一方面，为喜欢钻研“微操”的玩家留下了大量的研究空间，可谓一举两得。

防守方面，响应防守，将防守队员的出脚时机交给玩家来决定，大大提高了防守的主动性，善用这一系统，将会使防守效果大大提高，而防守方式也会更加多样化。

门将操控的自由度比前作要上了一个档次，但部分动作转为可手控后有待适应，否则很可能出现低级错误。

2）本作视为另一个重要卖点的Play ID系统，在游戏中的确很抢眼。

在游戏中，C罗、鲁尼等顶级球星好像有专用的动作引擎，惟妙惟肖不说，而且用起来比一般球员顺手得多。

3）由于要配合全面操控，游戏的物理引擎有所进化。比赛中玩家会发现，球员们的各种非常规动作，会给皮球的运行带来了很多不可预知的状况。宣传影像中出现的那些五花八门的处理球动作，并非球星专有，球员们面对皮球时所做出的处理更多样化，更接近于真实球赛。

4）《PES2012》的一些问题，在本作中得到了改善。比如游戏节奏降下来了，更强调控制，速度流很难施展。而前作中球员远射普遍脚头过软的问题，本作也进行了调整，重炮轰门并得手的情况比比皆是。

以上几点是通过Demo感受到的进化，但也有不尽如人意的地方。

比如，游戏画面水平和《PES2012》相比，没有丝毫进化。此外，尽管此前官方宣称本作中的AI将会大幅进化，但越位相关的AI问题在Demo中反而变得更严重了。当然，目前玩到的还只是第一款Demo，相信正式版发售前还会至少再有一款Demo，拭目以待！

奥运小调查表

刚送走了欧洲杯，4年一度的奥运会又来开了序幕，奥运会上五花八门的项目大家各有所爱，以下就让各位编辑谈谈他们本届奥运会最想观看的体育项目吧。

由于对举国体制持保留意见，本刀对奥运会一向不感冒，但必须承认，作为全球最大的综合性运动会，奥运比赛本身的含金量还是毋庸置疑的。因此，像那种竞技性和观赏性比较强的项目，诸如篮球、体操（特别是艺术体操）等，还是值得一看的。当然了，作为球迷，奥运男足比赛也会持续关注。

我会关注乒乓球，想看的原因很简单，中国的乒乓球水平相当不错，至少在看的时候不会产生围观国足比赛那样想把电视机砸掉的冲动……当然，乒乓球同时也是本人小学和初中时期接触最多的球类运动。

作为深宅一枚，我对体育运动的兴趣缺缺，最喜欢的是自己跑步和做拉伸运动，所以奥运会上的所有竞技类运动严格来说都不怎么对我胃口，不过因为中学时期曾经打过一段时间羽毛球，所以羽毛球项目应该会关注一下，也正好找点话题跟喜欢羽毛球的女朋友聊聊。对于这个领域的运动员，除了一个“超级丹”我几乎谁都不认识，自问也不是爱国愤青，所以到时候估计就看个热闹，谁打得好就鼓个掌，打得烂就笑一笑。

只要有中国队参赛的项目就会觉得很精彩，其他项目以前每届奥运会都在看，只有网球之前没有看过，因为貌似都没有转播信号吧！网球什么的之前老是半夜爬起来看娜姐打各种巡回赛，那个时候的娜姐还没有获得法网的冠军，习惯了她状态的大起大落，就是想支持她，但惟独奥运会的网球一场也没看。伦敦是李娜的最后一届奥运会，如此的成绩已经谈不上什么遗憾，本来状态最好的时候年龄相比其他选手也稍大了些，作为粉丝我尊重她的选择，其他选手中还有不少人的表现都值得期待，所以网球肯定是要看的。

今年奥运会第一看点自然是篮球，不过说实话冠军的悬念那是真没有，想想要熬夜看也真心受不了。中国队方面本来今年比较期待李娜的网球，没想到早早就滑了铁卢，还是老老实实盼着跨栏吧。

今年奥运对我来说最大看点就是刚刚完成17个大满贯壮举并重回世界第一的费德勒是否能拿下奥运男单金牌，如果他能成功，他就会完成金满贯。其实金满贯这个头衔对于一位网球选手来说并不是特别重要，以前阿加西完成过金满贯，但从来没见人说他就胜过了同时代的桑普拉斯，而且网球进入奥运会也是不久以前的事情。费天王曾在北京奥运会上拿到过男双金牌，如果这次费天王真能拿到男单金牌，那可真是古往今来网坛上第一完人了。

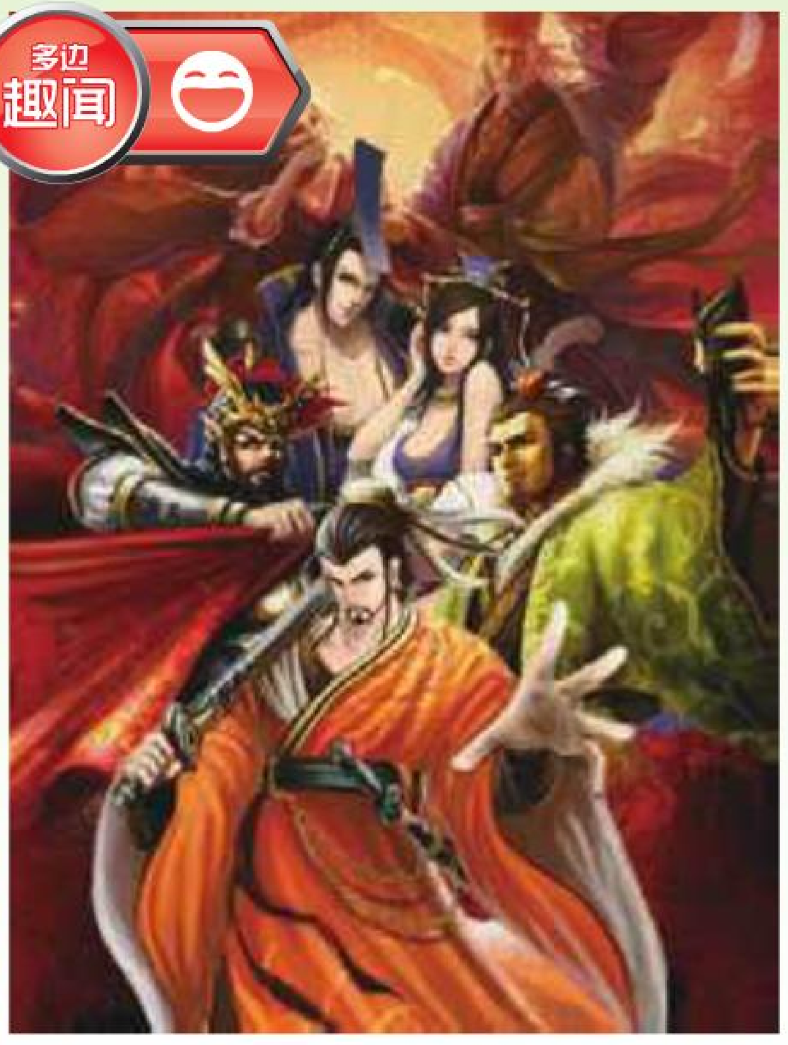
多边共享



《三国杀——国战》推介

狼来了 提供

多边趣闻



憋了好久终于有机会趁国战发售的前后写点《三国杀》的东西。国战是一款可以支持2到12人同时参与的桌面卡牌游戏，在游戏中，每名玩家将甄选三国时代中包括魏国、蜀国、吴国、群雄在内的名将，以两名武将组成一队，利用他们珠联璧合的组合技能发起进攻，消灭其他各方势力，最终赢得胜利。

尽管国战、双将等备受好评的民间玩法都已经是老生常谈，但新版的官方国战，基于民间国战模式加入了大量的变革与新的要素，为玩家带来与八人制身份局玩法截然不同的体验。国战标准版共有游戏牌108张，武将牌60张（魏蜀吴群4势力各15张），体力牌12张，野心家牌4张。官方的国战不仅在游戏规则上进行了变革和统一，还在基础的游戏牌中增加了两种新的武器装备与三种新的国战专用锦囊。武将牌中则增加了9位新版国战专用武将，针对国战玩法修改了部分老版武将的技能，并更换了全新形象。卡牌的背面也设计成印有国战LOGO的纯黑色，连大家最为熟悉的勾玉体力卡，也修改成了勾玉组合的阴阳鱼。这一切都意味着，国战与标准版有着巨大区别，不可混用。



从国战版的这些变革与新要素不难看出，它比普通身份局玩法的标准版更注重配合与战略，已经从传统身份局的胜负看运气的欢乐向游戏开始转型为类似3V3的竞技向游戏，不过部分武将的技能组合起来还是比较逆天的，这使得狼在和其他小编打国战时大家心里都在默念：抽到吴国抽到吴国……



《NBA 2K13》选曲公布！

华尔兹 提供

多边趣闻

今年我最期待的游戏要算《NBA 2K13》一个，虽然关于游戏改进的情报没怎么出现，不过不少玩家关心的收录曲目官方目前已经放出。

NBA 2K系列自NBA 2K10开始收录的曲目便首首经典，百听不厌，这次同样不会让各位音乐迷失望。曲目中2K一直“钟情”的Jay-Z的歌曲占据了6个席位，当然其中也不乏Nas、Kanye West这样的大牌。下面就让我们看看到底收录了哪些曲目吧。

The Hours – "Ali in the Jungle"
Too Short – "Blow The Whistle (Main)"
Eric B. and Rakim – "I Ain't No Joke"
Phoenix – "1901"
Jay-Z – "Pump It Up (Freestyle)"
Puff Daddy and the Family – "Victory" (feat. Notorious B.I.G. & Busta Rhymes
Daft Punk – "Around the World (Radio Edit)"
Santigold – "Shove It" (feat. Spank Rock)
Kanye West – "Amazing"
Jay-Z – "Run This Town"
The Dirty Projectors – "Stillness is the Move"
Nas – "The World is Yours"
Coldplay – "Viva La Vida"
Roy Ayers – "We Live in Brooklyn, Baby"
Justice – "Stress"
Jay-Z – "The Bounce"
Kanye West – "We Major" (feat. Nas & Really Doe)
Mobb Deep – "Shook Ones, Pt. II"
Meek Mill – "Ima Boss –– Instrumental"
Kanye West – "Mercy" (feat. Big Sean, Pusha T & 2 Chainz)
U2 – "Elevation"
Jay-Z – "On to the Next One"
Jay-Z – "Public Service Announcement"
Jay-Z – "H.A.M. (Instrumental)"



创意无边的任天堂家庭打靶机

星夜 提供

多边趣闻

上世纪70年代，任天堂在日本开了许多家室内打靶场，利用光线枪的原理让人们在室内享受狩猎的乐趣。不仅如此，任天堂还推出了不少光线枪玩具，这就是任天堂的“光线枪SP”系列产品。

“电子狩猎（Electro Safari）”和“电子鸟（Electro Bird）”售价都是5900日元，这两款产品本身都相当于是一个用于瞄准射击的挂画，需要另外买一枝光线枪配合使用。这种挂画本身相当精美，挂在家中的客厅里也是不错的装饰（尺寸为55×45cm）。

“电子狩猎”上面画的是野外场景，远处有奔跑的动物。这些奔跑的狮子、豹子等其实是绘制在圆盘上的，在其上方有一个感应点，只要光线枪瞄准感应点并扣动扳机，就会促发圆盘转动，你所看到的就是奔跑的动物往下坠落，消失在画面中。然后绘制在圆盘另一处位置的另一种动物出现在感应点的位置。这样周而复始，想玩多少次都没问题！

另外一款“电子鸟”的原理与“电子狩猎”完全相同，只是换了个场景，射击的对象变为各种鸟类。为了增强射中鸟时的动感，击中的时候鸟的图案本身先逆时针旋转一圈，然后才随着圆盘转动到场景后方，显得十分生动有趣。



▲“电子鸟”的场景也十分生动。



▲三只鸟位于圆盘的不同位置，射击时鸟本身会原地先旋转一圈，然后才随着圆盘转向后方。

《终极蜘蛛侠》Ultimate Spider-Man

稀饭 提供

多边动漫



当各位都还在期盼着看上电影院大荧幕上的《超凡蜘蛛侠》（The Amazing Spider-Man）时，在电视荧幕上，我们这位史上最唠叨的超级英雄之一已经大大地露了一次脸。今年4月1日开播的《终极蜘蛛侠》基于同名漫画作品改编，不过故事进行了一定程度上的更改，使得整个故事更为低龄向，主要面向青少年观众。在这部动画作品里，蜘蛛侠彼得·帕克在纽约行侠仗义时遇到了神盾（S.H.I.E.L.D.）局长尼克·弗瑞，显然弗瑞对于蜘蛛侠毛糙的战斗技巧非常不满意，便打算把彼得招募到神盾局中，顺便对他进行训练，让他从超凡（Amazing）变成终极（Ultimate）蜘蛛侠。但很快，彼得发现这不是一个简单的训练，他也不是只当个神盾特工，而是必须要去学会领导一支由神力侠（Power-Man）、白虎（White Tiger）、铁拳（Iron Fist）和新星（Nova）组成的青少年超级英雄小队，并且找到自己作为一个超级英雄的真正意义。这部作品是漫威和迪士尼合并后推出的超级英雄动画作品之一，继承了美式动漫作品的特点，其他漫威漫画角色也会纷纷出现，例如在动画第四集中，蜘蛛侠的经典敌人毒液（Venom）便已经现身，而在第五集中，彼得的偶像钢铁侠（Iron Man）托尼·史塔克闪亮登场，还专门为彼得打造了一件战衣，让他可以化身为“钢铁蜘蛛侠”（Iron Spider）。

不过这里稀饭要提醒一下各位读者，这款作品是针对年轻观众而设的，所以动画中的战斗内容不是特别多，倒是卖萌搞笑的剧情有不少，想要看劲爆场面的读者可能会感到失望，但如果你只想要看着蜘蛛侠各种搞怪捣乱和乱吐槽，那这部动画就再适合不过了。





源于心灵的力量与敌人
——《女神异闻录 4 午夜竞技场》剧情解析

文 BD 制裁 & 落ち着け　编 狼来了　美编 心の永恒

“《女神异闻录》系列”一直以充满深度的优秀剧情、丰富的系统设定吸引了众多 RPG 爱好者。近几年推出的三代和四代更是融入了众多年轻玩家更容易接受的新潮元素，大受好评后还推出了小说、漫画、动画、广播剧等衍生作品。借着 PSV《女神异闻录 Persona 4 黄金版》发售的期间，Atlus 趁热打铁邀请著名格斗游戏制作公司 Arc System Works 合作，推出了集结三、四两作人气角色的格斗作品《女神异闻录 4 午夜竞技场》。该作一经推出就在日本街机市场获得了火爆的人气，投币率也一直名列前茅。该作品不仅战斗系统爽快，剧情也一如既往地有趣，大量让人捧腹的超展开后是让人辛酸、感动的故事。《女神异闻录 4 午夜竞技场》的剧情紧接在四代之后，并且和三代也有着紧密的联系，笔者在下面的文章中为读者们整理出了发生在三、四两作中的重要事件以及世界观，让大家可以清楚地理解本作的故事。

Persona

作为这个系列标题的 Persona 一词源于拉丁语，它有着“面具”的含义。在游戏中 Persona 是潜藏在每一个人内心中的“另一个自己”，主人公们通过将 Persona 具现化，从而获得强大的力量。具现化的具体方法每作都稍有不同，有的是让内心有过创伤的人用枪型召唤器对着自己头部开枪，通过模拟死亡瞬间的解脱、赎罪感来召唤 Persona。而有的则是通过去面对自己内心，诚实勇敢地接受全部的自己后获得力量，比起用召唤器的人要更加稳定。Persona 种类繁多，全系列加起来有上百种，孙悟空、路西法、奥丁、天照大神，玩家们会见到来自不同神话故事中各式各样的角色，这也是这个系列的一大魅力。



暗影(Shadow)



每作主人公们都要面对的神秘怪物——暗影，它们和 Persona 一样也是由生物的内心与感情所产生，是一种会贪婪地觅食人类心灵的存在。越强烈的感情会诞生出更加特别、强大的暗影，暗影的存在给人类带来了巨大的威胁，许多人因它们的袭击而丧失性命，而能够与之对抗的，只有 Persona 的力量。

在《女神异闻录 4》中暗影是因人类的负面情感而诞生，每个人多少都有着自己不愿接受的阴暗、弱小、不希望被他人知道的另一面。可是越是这样否认自己，越是在他人面前压抑自己的感情，这份负面的情感就会从人们的体内分离，最终变成拥有意识的独立存在——暗影，而原本的主人往往都会被这些暗影所杀死。



其实说到底 Persona 和暗影两者是非常相似的存在，它们都是因生物的心灵诞生，Persona 也可以算是被主人驯服、掌控的暗影。一旦主人的内心出现了空隙或是其他变化，它们随时都有可能脱离掌控变成暗影，在《女神异闻录 4 午夜竞技场》里面，主人公们的敌人几乎在每条路线都强调了这一点。

影时间·桐条集团——《女神异闻录 3》

暗影形态各异，而且拥有着各种不同的特殊能力，这让桐条家族产生了极大的兴趣。桐条集团是闻名世界的国际大企业，有着强大的势力。桐条集团出资雇佣了大量研究者，并建立了研究所开始对暗影进行各种临床试验，在研究过程中，大家惊讶地发现暗影甚至拥有影响时空的超自然能力。桐条集团集中了大量的暗影，希望从进一步的试验中获得更多的成果，谁知在研究进入关键时期时发生了意外。研究所发生了大爆炸，众多研究者因此丧命，研究中被聚集到一起的暗影在爆炸的影响下变成了 12 个独立的个体，分散在城市各地，每逢月圆之夜就会出来作恶，这个研究意外造成了十分严重的后果。每天一到深夜的 0 点，世界会自动进入隐藏在狭缝中的特殊时间段“影时间”，在这个原本不应存在的时间段内暗影们非常活跃，而一般的人类会变成棺材状的奇特形态，所有电器、交通工具等都会停止运作，世界陷入一片死寂，只有少数拥有“影时间适应性”的人可以行动。

桐条集团这次的研究让整个社会陷入了危险之中，集团老大桐条武治的长女桐条美鹤最先觉醒了 Persona 的力量，她开始聚集其他能够在影时间活动、拥有召唤 Persona 潜力的人，并组织了“课外特别活动部”以对抗暗影。因家族所犯下的过错而感到内心有愧的桐条武治也在暗中默默地帮助女儿，期间桐条集团还研制出了人型战斗机器人，在与暗影的战斗中起到了相当大的作用。

和影时间所带来的压抑感相照，课外特别活动部这场与大型暗影的战斗非常艰辛，更是有同伴在作战的过程中丧命，可是美鹤等人惟一能做的只有忍住悲伤继续前进。将 12 只大型暗影消灭后，暗影“死神”将最终的敌人纽克斯召唤到了地球上。纽克斯是被称为根源的存在，也是代表“死亡”，其肉体是月亮本身。其实，这个世界上之所以会出现暗影、纽克斯会来到地球，完全是因为人类本身的缘故，人类无意识中对死亡、对破灭的向往才是纽克斯觉醒的真正原因。

全人类几乎面临着死亡的危机，在最后的关头，作为课外特别活动部领队的少年（三代的主人公，PSP 加强版中有女主人公可选，本文默认男主人公）用自己与周围人羁绊的结晶之力发动了大封印，在阻止了纽克斯的同时他自己的灵魂也一同被封印了起来，作为阻挡纽克斯前进的盾牌。那位少年直到最后仍然坚守着和同伴的约定，驱使着已是空壳的身体直到毕业典礼的举行，当课外特别活动部的成员们面临毕业典礼而庆祝的这一刻，少年也告别了人世。毫无疑问，课外特别活动部在这场与暗影的战争中获得了胜利，但也付出了惨痛的代价。

但是这并不代表暗影事件的结束，在《女神异闻录 3》的故事完结后，桐条美鹤组织起了名为“暗影集团”的特殊队伍，队伍里的成员都是具有 Persona 能力或是拥有其潜质的人才，在非官方的承认下暗地和警察合作，解决各地仍然在不断发生的暗影事件。


■课外特别活动部


■暗影集团



■桐条美鹤


■PSP版《女神异闻录3》的原创女主角




■对暗影特殊战斗兵器

对暗影特殊战斗兵器

由桐条集团所研发，专门为了对付暗影而生成的人型战斗兵器。由于 Persona 是对抗暗影最为有效的手段，而 Persona 又是必须要拥有自我意识亦即心灵才能产生的力量，因此桐条集团为了加强兵器的战斗效率，特别为人型战斗机器人搭载了“黄昏的羽毛”这样一个特殊部件来模拟人格，让它们学习外界的知识，为的就是让兵器产生“人心”。而让兵器带有“人心”这个行为本身就具有矛盾，而这个矛盾也就是引发了《女神异闻录 4 午夜竞技场》一系列事件的起因。


■对暗影特殊战斗兵器

黄昏的羽毛

可以说是众多事件起因的关键道具之一。黄昏的羽毛是散落在世界各地的神秘部件，因外形相似而被取了“羽毛”之名。在影时间，所有机械类物体都会停止运作，不过只要装上了黄昏的羽毛便可使用，美鹤等人所使用的 Persona 召唤器和人型战斗兵器都装备了它。实际上黄昏的羽毛正是纽克斯的身体——月亮的一部分，经过长年累月后从月亮上脱离、掉落到地球的碎片，之后它们被桐条集团回收研究，也才酿成了众多惨剧。

稻羽市·八十稻羽的连续杀人事件——《女神异闻录 4》



■《女神异闻录 Persona 4 黄金版》


■伊邪那美

“到了雨夜的 0 点，在不打开电视开关的情况下凝视着自己映在屏幕上的脸，就能够看到自己命运的另一半”——因父母工作原因，从大都市转学来到乡下稻羽市的鸣上悠听到了这样的传言。不过最初他并没有特别在意,只是作为普通的怪谈一笑置之。

刚转学来没多久鸣上悠就结交到了新的朋友，同班同学花村阳介、里中千枝、天城雪子都是极具个性的有趣人物，和大都市完全不同的朴实乡下生活别有一番风味，可他还没能享受多久，稻羽市就连续发生了多起神秘杀人事件。杀人事件的内容十分蹊跷，警察们也束手无策，无意之中鸣上悠联想到了之前曾听到的“午夜电视传闻”。虽然是很荒唐的想法，但在与花村等人一起进行各种尝试后，他们发现了更加离奇的事——电视机里面存在着一个神秘的空间，之前被杀害的所有受害者都是被送到电视机里的人。受害者刚被送进电视后，外界的人可以通过雨夜的电视看见他们，经过一段时间后这些人的尸体就会出现在现实世界。

实际上电视里的世界不仅是一个奇妙的空间那么简单，里面存在着大量的暗影。内心有着疙瘩——亦即自己不想为他人发现，内心所隐藏的另一面的人，一旦进入电视世界后，那份负面情感会分裂成暗影并尝试杀死、取代自己的主人，暗影会因为主人对阴暗面的否定而获得强大力量，这就是几位受害者死亡的原因。鸣上悠的同伴也险些因此丧命，而鸣上悠一直在做的，就是帮助、鼓励同伴们，让他们勇于承认自己心中的阴暗，并让自己的暗影进化成为Persona。

得到力量的众人结成了“特别搜查队”，开始寻找将受害者送进电视机的犯人。在调查午夜电视真相的过程中特别搜查队还有巽完二，久慈川理世，クマ、白钟直斗等可靠的同伴加入，众人在学生生活的日常和与暗影战斗的非日常交替时间中前进着——最后总算到达了面向真实的大门。可以断言的是，这样的事只依靠领队一人是无法持续做下去的，越来越多同伴的加入逐渐让特别搜查队的羁绊更加强大，Persona 的强大正是源自同伴之间坚韧的羁绊。

连续杀人事件真正的犯人是在鸣上悠叔父堂岛辽太郎手下工作的菜鸟警察足立透。足立透讨厌这个乡下小镇，更厌恶这个不承认他的世界。在一次偶然的机会下他发现了电视另一头空间的存在，这个发现让他找到了消极情绪的发泄方法，并开始接二连三陆续作案。期间他还对一名叫做生田目太郎的男子进行诱导，让生田目以为将人送入电视之中可以拯救他们的性命，让其代替自己作案。最后单纯的杀人已经无法满足足立透，他妄想让电视里的世界来侵蚀掉现实世界，最终被特别搜查队所阻止。

到了最后，事件最大的黑幕也浮出水面——伊邪那美。伊邪那美因为人类内心深处某种潜意识的渴望，打算让雾笼罩世界，将所有的生物变成暗影，创造一个没有自我无需思考的宁静世界。她赋予了 3 个人特别的力量：足立透——虚无，生田目太郎——绝望，鸣上悠——希望。最终作为希望的鸣上悠发现了这个真相，召唤出伊邪那岐大神打倒了伊邪那美，为自己一年的冒险故事划上完满的句号。


■午夜电视

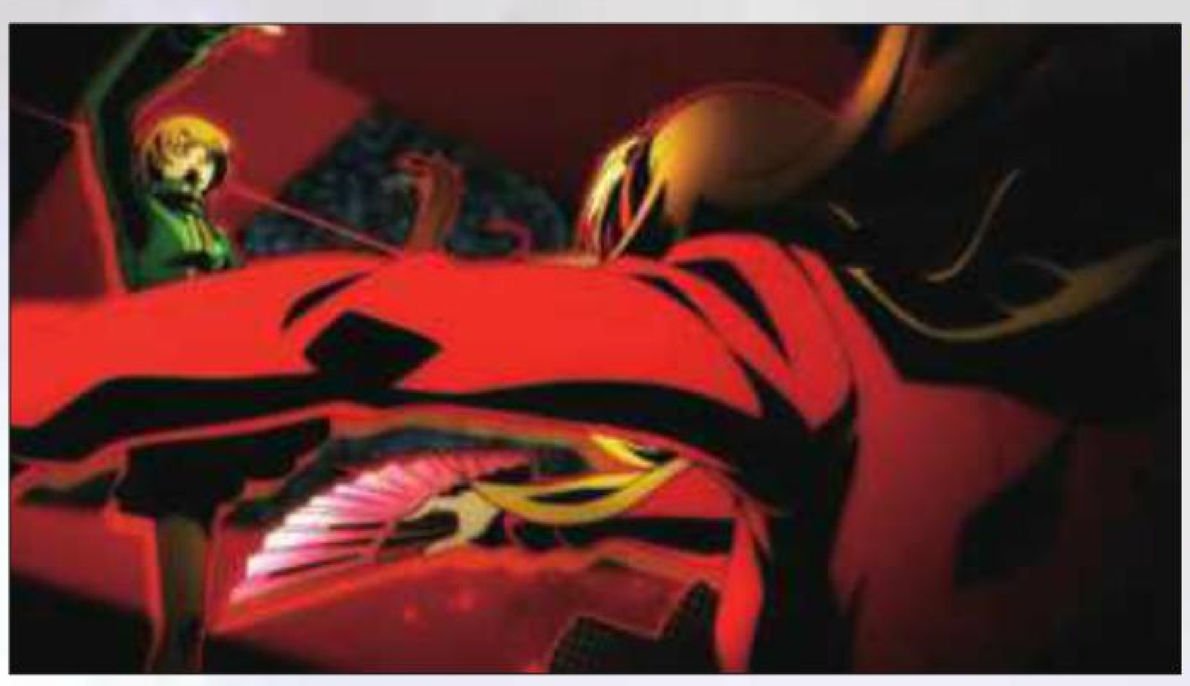


《女神异闻录 4 午夜竞技场》

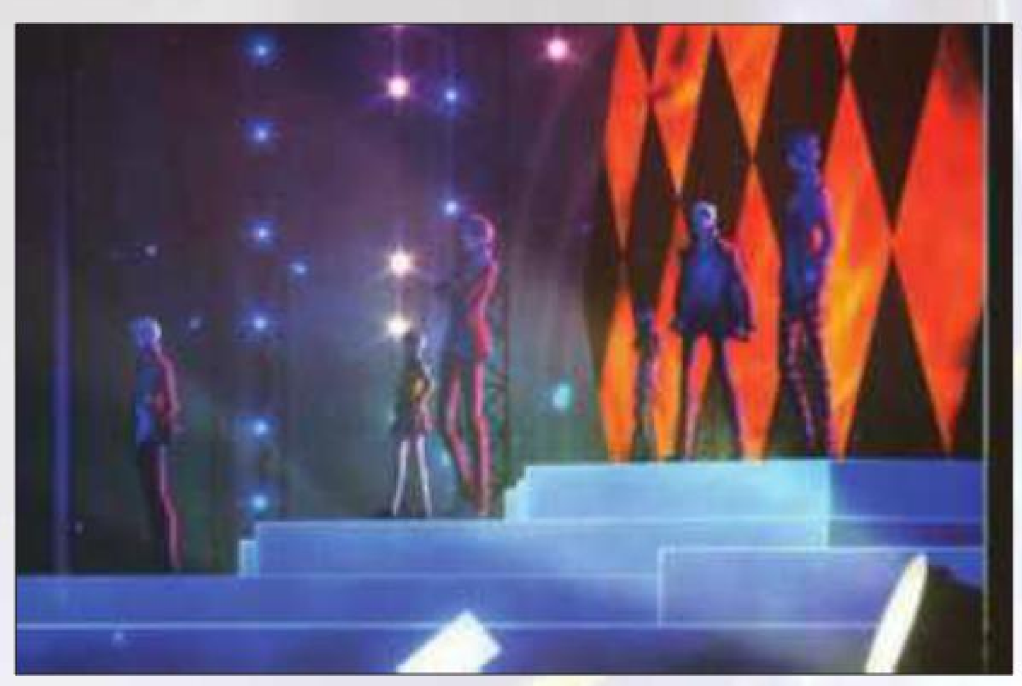
“读作朋友写作劲敌——男子汉中的男子汉们现在就站出来吧！ P-1GP 今宵开幕！！！”

在惊动稻羽市的连续杀人事件以完满解决落幕的数月后——全新的“午夜电视”传闻再次流行起来。据观看过节目的学生所说，那是一档以八十神高校的某几名学生作为主角的格斗节目。这个传闻很快就惊动了准备享受黄金周假期的里中千枝、花村阳介和天城雪子，正巧因黄金周而回来稻羽市叙旧的鸣上悠也因为偶然的机会下在深夜 12 点里观看到了这个神秘的节目。虽然一年前的事件已经锻炼了他们面对怪异现象的承受能力，但电视里映出的画面让大家着实无法冷静：自己以及曾经并肩作战的朋友们手持着武器陆续出现在对战擂台上，似乎正要展开一场生死搏斗。

迅速取得了联络的四人在寒暄之余也对这次的事件感到了担心，更为让人不安的是特别








■艾吉斯



搜查队的原同伴巽完二、**クマ**和久慈川理世也失去了联络。种种异常事态所带来的不详预感让鸣上悠四人迅速达成了共识——特别搜查队再度出动前往电视世界进行调查！

另一方面，桐条美鹤也来到了稻羽市，目的是为了寻找桐条集团丢失的“研究遗产”。起因是5月1日装有桐条集团研究物的大型客机遭到了歹徒的劫机，歹徒并不是为了什么政治目的，他们的目标正是桐条集团运送的东西。在以美鹤为首的暗影集团的活跃下犯人全部被捕，让人感到疑惑的是被抓到的犯人就像突然失忆般，完全不记得自己之前做了什么，看样子有人在暗中用某种力量操纵了这些犯人——美鹤得出了这样的结论。这次劫机事件也并没有完美收场，在混乱中他们丢失了其中一件被封印的研究遗产——对暗影特殊战斗兵器五式·拉比利斯（**ラビリス**）。

在稻羽市的调查中美鹤得知了关于“Persona能力者能自如进出电视”、“拉比利斯很有可能在电视世界里”的传言，对暗影事件负有莫大责任感的美鹤在可靠的同伴艾吉斯（**アイギス**）和真田明彦的陪伴下，决心进入电视世界寻找下落不明的拉比利斯。而接受委托对桐条集团进行内侦的白钟直斗，在目睹美鹤三人进入电视后也跟随其后进入数月前和同伴们一同战斗的异世界。

鸣上悠和桐条美鹤两个队伍的成员在进入电视世界的瞬间全部都被分散开来，当他们醒来后发现电视里的世界变成了自己的学校八十神高校。众人被神秘的主持人——**クマ**总统和本应失去联络的久慈川理世告知：P-1格斗大赛已经正式开始，如果要前进的话就必须打倒阻挡在自己面前的对手，决斗中失败的人会被看不到的墙壁挡住去路，永远留在电视里，最终能够获得自由的只有胜者一人。可是陆续出现在面前的对手，都是曾和自己并肩作战的好伙伴。



在各人面对自己的对手都不情愿战斗的状态下，奇妙的噪音却突然出现，在噪音过后，大家所面对的昔日同伴突然对自己吐出辛辣的语言，不断揭露自己内心的伤疤并变得极具攻击性，无奈之下众人只得拿起了武器。而战斗结束后，大家发现同伴都会恢复本来的模样，刚才针锋相对的敌意宛如错觉一般，这一定是敌人耍的鬼把戏。感到不可思议的众人在一步步前进的过程中，遇到了自称为八十神高校的学生会长——一名用着关西腔的可爱女生，这个出现在电视机世界内的普通少女并没有Persona的能力，向其询问名字她似乎也没有记忆，鸣上悠小队的成员推测，或许这个事件的主谋是这名少女的暗影。

正如多数人的猜测一样，赶到学校广播室后发现一切幻象都是学生会长的暗影搞的把戏，暗影不仅承认一切的迷惑手段全是自己所造，更自白了一个惊人的事实——学生会长正是美鹤一直在寻找的对暗影特殊战斗兵器五式·拉比利斯。拉比利斯失去了原本的记忆误认为自己是虚假学校的学生会长，而且她有一个特殊的装置，可以对人的视觉听觉进行干扰控制，这也是众人在战斗前会看到同伴性情大变的原因。

在暗影的挑拨下，拉比利斯的记忆慢慢恢复并现出了全身机械关节的真正身体，处于极度混乱状态下的拉比利斯全力否认了自己的暗影，恶战难免。最后经过众人的鼓励和支持，拉比利斯终于勇敢面对真正的自己，并令自己的暗影转化为了Persona。美鹤在看到拉比利斯如此具有人性化的表现后，决定不再将拉比利斯作为兵器进行“封印”，特别搜查队和艾吉斯等人总算松了口气，事件看似就此落幕。

就在大家以为事件都结束以后，真正的幕后黑手却突然操控了拉比利斯，并以“不破坏拉比利斯就不能停止她的攻击”这种残酷的做法逼迫众人和拉比利斯战斗。幸得美鹤以前一起战斗的同伴——山岸风花的帮助才切断了敌人和拉比利斯的联系，让拉比利斯得以解放，只是不明身份的敌人也全身而退，众人直到最后也不明白为何他会把Persona能力者作为目标引发这次的事件。此事过后，美鹤忠告鸣上悠等人不要再深入调查这个事件，因为涉及到安全的问题，但其他人哪里肯接受这个说法，在鸣上悠的阻止下特别搜查队才总算暂时停止了对美鹤的追问。当然鸣上悠是有自己的打算，看出他意图的美鹤也只好苦笑着睁一只眼闭一只眼，拉比利斯最后加入了美鹤的队伍，她说她非常喜欢学校，喜欢鸣上悠他们的学生生活，因此无法原谅想要破坏这一切的幕后黑手。

在美鹤等人离开后，鸣上悠获知了有关月光馆学园的情报并了解到这次事件的线索就在那里，他联络了搜查队的所有成员，并宣布——特别搜查队再次成立。





www.dooland.com

拉比利斯

她诞生在无情的研究所里，她的身躯全是由冰冷的钢铁构成，她是只为命令而生的战斗兵器，但她却拥有比许多人类都更为温暖的心灵。

实验机体号码031在和同系机战斗的时候因为其杰出的性能表现而被赋予了名字——对暗影特殊战斗兵器五式·拉比利斯，在桐条集团旗下的研究所里，她每天要做的就是听从研究员的命令反复不停地和同型机战斗，并记录她们的记忆资料，在获得了多个同型机各种各样的记忆资料后，拉比利斯的心灵开始逐渐丰富起来，但这时候的她还不能称作拥有完整的人格，直到她遇上了实验机体号码024。



她们每天的见面和交谈仅仅是在拉比利斯被获准走出屋外的一小段时间里发生，每次都让拉比利斯在意的，是始终挂在24号脸上那稳重的微笑。每天晚上，24号都会说一些对拉比利斯来说很复杂的话，比如"活着"、"重要的人"、"希望"等等，每次拉比利斯表示疑问的时候，24号总会笑着说你以后可能会懂，但或许不懂会更轻松。每天的闲聊让拉比利斯对24号产生了感情，见不到就会不舒服，不说上一次话就会不自在——拉比利斯理解了寂寞这个感情，同时开始对自己破坏同型机的实验行动产生了厌恶。在某一次的实验结束后，研究员笑着对拉比利斯说，你已经合格了，性能完全达标，这次实验到此结束。一瞬间拉比利斯无法反应过来，等到脑袋终于接受这个事实的时候，她内心十分喜悦，总算不用和同类战斗，不用亲手破坏掉同类了——她心里高兴地默念着，当晚就开心地告诉了24号这个喜讯。

然而第二天，研究员再次把她带去实验场地，并告诉她——实验第二阶段开始。

拉比利斯当场愣在原地，很快她开始反驳并表示她不想再和其他人型兵器战斗，可是令她心寒的是研究员看到她这个表现反而兴奋地讨论说如此具有人性化的逆反正是代表他们研究的成功。她知道战斗已经无法避免了，接下来更残酷的事实摆在她面前，她的战斗对手正是她朝夕相处的第一个朋友——24号。



■拉比利斯和她的Persona——阿里阿德涅

24号说，她仍有求生的意志，就算明知性能不如拉比利斯但也不愿就此放弃生命，她还有非见不可的人，非做不可的事。她喊着让拉比利斯和她战斗，因为她明白拉比利斯也拥有人心，拥有想要活下去的思想。

最终拉比利斯破坏了24号，悲伤和绝望的交织下她留下了眼泪，意识就此中断。

因精神负荷过大而陷入睡眠的过程中拉比利斯读取了24号的记忆，她总算见到了24号一直想见的人，那是一名居住在医院，带着和拉比利斯一样的关西腔，开朗活泼的女孩。而人型兵器的人格模版正是取自于这名少女，24号想做的就是和这名少女见面，对她说声谢谢，谢谢她一直爱着她们。

24号最后残留的信念感染了拉比利斯，可是当她恢复意识的时候，却听到研究员的讨论结果——删除24号这种"多余的记忆"。这样的结果彻底越过了拉比利斯的底线，她真切地感受到心中燃烧着的感情，这毫无疑问名为"愤怒"。

"这份记忆，这份心意——并非是不需要的!!"

内心的呐喊化为了实在的咆哮，拉比利斯以超越数据的力量挣脱了束缚器，并对研究员采取了攻击行动，这让研究员大跌眼镜，因为人型兵器在开发的时期都给她们安上了一个绝对的原则：不能伤害人类。

拉比利斯觉醒了不完全的Persona能力，并依靠它打破了研究所的大门，冲出了那片封闭的区域，这是她第一次感受到了自由，在逃跑的过程中，她来到了一个陌生的海岸，在那里看到了其他人型兵器的记忆里所存有的风景——大海。

知道自己不可能独力离开这个岛屿的拉比利斯对这片蔚蓝的海洋许下了自己的愿望，希望自己的后继者不要忘记这个景色，不要忘记24号的愿望，希望能拥有重要的人。

最后拉比利斯停止了反抗被抓回了研究所，并被判断为"极具危险性"，她就此被封印起来。



写在最后

在那之后，拉比利斯被一个神秘的声音唤醒，当她再次睁开眼睛时，就已经身处于电视机里虚假的八十神高校。在那里拉比利斯有着人类的外表，周围的人亲切地喊着她学生会长，虽然这一切都是虚假的，但失去了记忆的拉比利斯在电视机里确实度过了一段梦寐以求的幸福时光。

紧接着就发生了上文提到的午夜竞技场事件，拉比利斯被美鹤等人找到，游戏的故事暂且告一段落。不过直到最后，那个神秘声音的真正身分、目的都依旧是一团谜，答案也许要等到续作才会明朗(笔者：虽然不知道有没有)。


樱花幽夜放
孤灵蝶舞春雪雨
顾盼百流芳
白玉楼阁旁
西行妖树绽初蕾
再入轮回网
魅女SHOW
UGEE友基
●名称：西行寺幽幽子
●作者：神月
●软件：Photoshop CS5
●用时：40小时左右



■英国加油，英国加油！额，哪位亲爱的伦敦市民能帮帮你们的市长我吗？我在这上面吊了快有半天了……救命……

今年夏天最瞩目的体育盛事是什么？铁杆球迷们先别忙着振臂高呼“欧洲杯”，自行车迷们也别忙着大喊“环法”。鉴于我们是一本游戏杂志，如果有读者们打算提名E3或TGS，我们也表示理解，但恐怕这两个展会上出现的体育游戏比例都过不了5%。什么，你说是C82，因为现场有《萝球部》的Cosplay？少年，别宅了，快打开电视看伦敦奥运吧！

但话说回来，4年一届的奥运会，除非玩家本身特别喜欢某一项运动，不然像稀饭我这种阿宅对于什么运动都兴趣缺缺，要找个看奥运的理由还真是特别难。无独有偶，似乎游戏开发商们也对这种人类运动史上最大型的运动会兴趣缺缺，虽然奥运题材的游戏也有那么几个，但做得像模像样的，基本上是一个都没有，倒是诞生了不少雷作。今年恰逢2012伦敦奥运，就让我们数数看这场奥运会中发生了多少囧事，顺便也看看以这场奥运为题材的作品中有什么囧雷之处吧。

文 稀饭&铃&洛克 美编 NINA

囧囧游神奥运版

——游戏内外奥运会趣闻大搜罗

什么是奥运？



这地球上不知道奥运是什么的人恐怕没几个，但要问起奥运的起源和举办目的，那多数人恐怕只能两手一摊表示自己一无所知了。最早的奥运会被称为“古代奥林匹克运动会”，起源于古希腊，举办地点是当时祭拜主神宙斯的宗教中心地奥林匹亚（Ολυμπ?α），比赛也是因此得名。和我们现在所知道的现代奥林匹克运动会不一样的是，古奥运实际上是一场全民竞技，比赛的项目并不仅仅局限在体育上，大量的诗人、乐手、舞者和雕塑家等艺术创作者也是奥运选手，他们和许多当时还没有被统一称为运动员的体力竞技型选手一起在观众面前展现出属于他们的最高技艺。这一点，是如今的奥运会再也没能做到的事情。

但话说回来，在传说中，古代奥运的举办目的，其实和现代奥运相差不远。Elidos是一个希腊神话传说中的王国，这个国家陷入了内战，民不聊生，国王便向他最信任的女祭司询问让国家重新恢复和平的对策，而女祭司的提议就是让国王以希腊众神的名义，举办运动会。出于对神明的尊敬，内战双方同意放下武器，使用竞技比赛的方式来决一胜负。直到今日，奥运某种程度上仍然可以视为是一种替代战争的重要存在，选手们代表着各自的国家参赛，用和平的竞赛方式来分个高下。比起战争，奥运投入的人力物力更少，除了意外，基本不存在人员伤亡，运动员还能够取得世界公认的奖牌，并作为一种荣耀和战利品带回自己的国家。在我们如今身处和平年代，奥运的重要程度是不言而喻的，这一点甚至有历史可证：自1896年开办现代奥运会以来，这项体育盛会只停办过的三次，而导致停办的原因，就是第一次和第二次世界大战。

最后，要普及一下的是，因为奥运会的类别逐渐增多，尤其是冬季奥运会的出现，使得单一的奥运会称呼已经无法准确地描述这项活动，所以最为古老的奥运会被称为“夏季奥运会”，也就是大家所说的奥运。除此以外，还有以冰上和雪上运动为主题的“冬季奥运会”，限定14岁至18岁选手参加的“青年奥运会”，限定残疾人参加的“残疾人奥运会”和限定智力残障人士参加的“特殊奥运会”。



游戏内外的伦敦奥运会

今年举办的伦敦奥运会对于英国这个古老的国家来说算是一项新挑战，倒不是因为他们经验不足，算上2012年，这已经是伦敦第三次举办奥运会了，在众多国家和城市当中也是举办夏季奥运会次数最多的城市，算得上经验丰富。但是有2008年中国奥运会珠玉在前，人们总是会禁不住拿来比较，到底新生的发展中国家和老牌的发达国度中哪一个举办的奥运会更为精彩又更为专业呢？写下这篇特企时，伦敦奥运已经成功落幕，小编们既不是专家也不是有关人士，对于两个奥运中哪一个较好实在无法做出评价，但有一点可以肯定的是，今年伦敦奥运会的囧度，绝对远超北京奥运会。在举办奥运的17天中，有无数囧事在伦敦接连不断地发生，哪怕你完全对比赛没兴趣，光是这些趣闻足以让你享受到本届奥运带来的欢乐。于此同时，我们也会探讨一下这些囧事和奥运相关游戏之间的联系。

熄灭的圣火



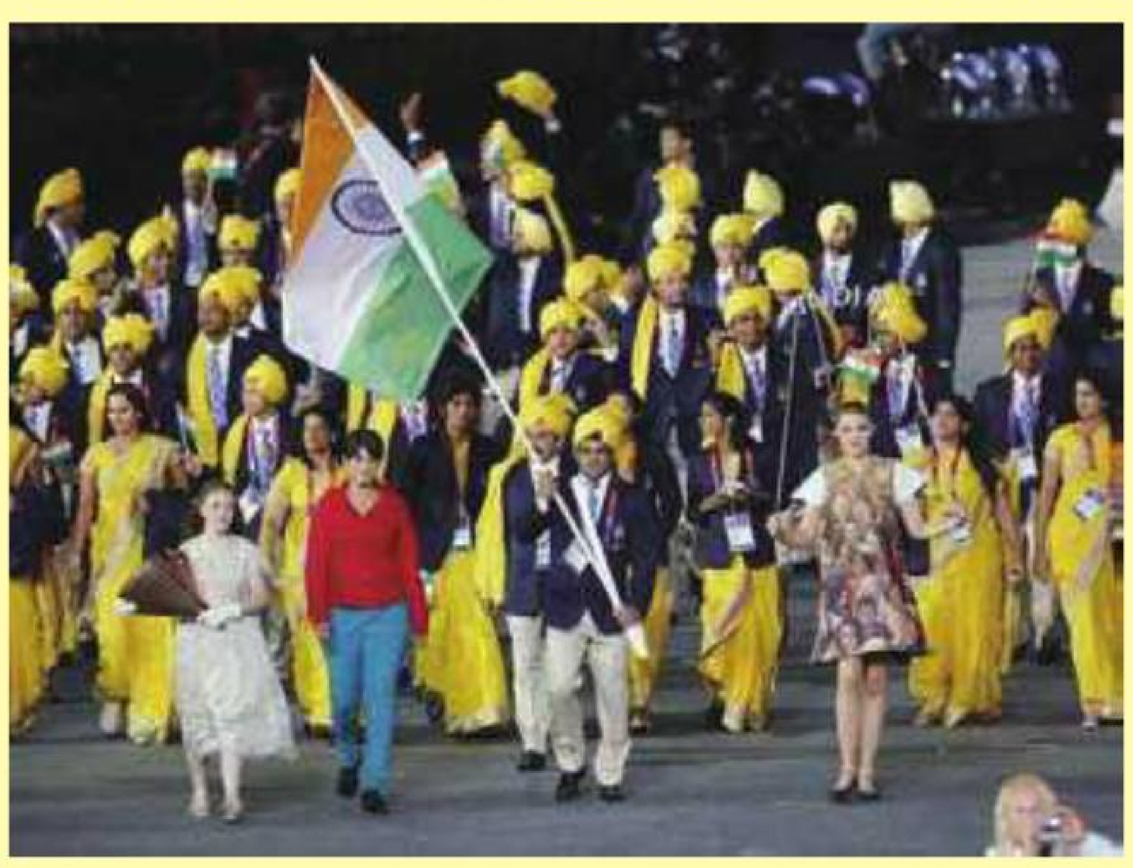
▲连熄灭的伦敦中央火炬都遭到的了恶搞，一个个类似鱼类头部般的突起看起来就像是英国著名“黑暗料理”仰望星空——简单来说就是把鱼或龙虾插到派里面，只露出脑袋然后烤熟，虽然名字很诗意，实际造型很有些惊悚感。

传递圣火和在比赛期间维持圣火燃烧一直是奥运的传统，不过今年的伦敦奥运中，举办方似乎对于这个事情有点漫不经心，在赛事举办期间，为了转移中央火炬的所在地，工作人员们直接熄灭了火炬，理由自然是方便搬运。虽然圣火能否持续燃烧和奥运比赛的确没有什么直接的联系，但如此粗糙地对待整个运动的精神标志，也足以说明本次伦敦奥运举办方对于奥运的态度了。更囧的是，实际上这不是圣火第一次熄灭，在圣火传递途中，举办方竟然要求运动员们划着皮艇在人工激流赛道中传递圣火，哪怕在火炬工艺在今天已经远超过往那简陋的木火炬，要在这种水花飞溅的环境中保持燃烧简直是天方夜谭，所以圣火理所当然地熄灭了。某种程度上，这很好地解释了为什么举办方会决定用熄灭圣火的方式来搬运火炬，反正那东西都已经是山寨货了，也没必要努力去维持了，对吧？当然，官方一直都声明他们有用专门的火种盒保存着火种，不知道各位读者们信不信，反正小编们是不怎么相信。



日本代表团の神隐

奥运开幕式的经典流程之一就是让各国代表团成员绕场一周，然后来到场地中央正式与观众见面。今年开幕式同样有这个内容，但当各国代表队都在赛场中央集合时，无论是在场观众还是那些在电视机前看直播的观众都发现了一个奇怪的地方：日本代表团怎么失踪了？这个问题的冷笑话版答案是伦敦雾太浓，日本代表团人生路不熟，在赛道上迷了路，直接走出了赛场，没来得及看中央火炬点火仪式，不过没关系，因为雾太浓，在场的所有人其实都没看见火炬是怎么点燃的。而标准版的答案则是，日本代表团为了调整时差并让队员们尽快恢复体力，决定尽早回到旅馆休息，于是干脆就翘掉了见面仪式。其实我们这些别国的观众倒是没什么关系，不过日本观众们看个奥运开幕式竟然连自己国家运动员登场都看不到，也实在是太可怜了。巧合的是，由世嘉和任天堂联合制作的《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》有着故事模式，剧情讲述的就是蛋头博士和库巴用雾气浓罩了奥运赛场，从而扰乱比赛进行的故事。



◀除了日本队缺席见面仪式，印度代表团的队伍中还出现了一位神秘的红衣女士，姐，你是怎么混进去？

比赛读档刷成绩

我们常常听到别人说，生活不是游戏，是不能重来的。这话听着有道理，但伦敦奥运会似乎想要用实际行动来告诉我们生活就是一场游戏，或者至少本次奥运是一场游戏。在田径项目的链球比赛中，我国选手张文秀原本得到了第三名，已经准备要拿到铜牌，没想到半路杀出个程咬金，德国选手海德勒突然挤掉了她的第三名位置。原来裁判们死活找不到海德勒第五投的落点，便决定让海德勒再投一次，等于给了他多一次机会，可是更囧的是，海德勒重新投球时犯规了，而既然他答应了重投，那这个犯规也只能被当成最新成绩加进他的个人分数才对，没想到裁判们突然又一拍脑袋找到了海德勒原本第五投的落点，一量之下，总成绩比张文秀要高，于是一个原本应该属于中国的奖牌就这么莫名其妙地丢了。



▲靠刷成绩拿下铜牌的戴利让银牌得主邱波惊讶得瞠目结舌。

但如果这个行为还只能被认为是英国裁判在蓄意打击中国选手，那男子十米跳台比赛中的发生的事情可就是彻头彻尾的偏袒了。在第一跳得到了一个不太理想的75.6分后，英国选手戴利向裁判申诉现场有观众使用闪光灯影响了他的表现，要求重跳。这个要求竟然被允许了，而再跳一次的戴利这次竟然拿下了91.8分，直接为他之后取得铜牌铺平了道路。看来在今年的伦敦奥运中，如果选手们有一个合适的理由，是可以尝试着读档重来的，当然如果选手的国籍和裁判一致，那似乎成功率会更高。别小看这种好处，孤胆英雄马克斯·佩恩在“New York Minute Hardcore”模式中都享受不到这种待遇。

曾经，有一面国旗迎风飘扬，然后它就飘走了

楼上那个长得要死的标题兼冷笑话已经概括了整个囧事件的经过。本届奥运会主办方各种漫不经心，没想到连个国旗都挂不好。奥运女单网球赛在著名赛场温布尔顿举行，出赛的选手也都是以往温网比赛上出现的老面孔，美国选手小威廉姆斯拿下了冠军，和老熟人兼决赛对手俄罗斯选手莎拉波娃一同站上了领奖台，赛场上方也挂起了三位奖牌得主所属国家的国旗，没想到这时场地中风势加强，美国

国旗挂得最高被吹得最猛，竟然没 HOLD 住，还没等小威唱国歌就随风飘然而去。美国国歌中有一句歌词就是“看哪，那星条旗是否仍在高高飘扬。”，这回唱起来可真是特别应景。



▲如果国旗飞走还能算是不可控因素作怪，那在显示朝鲜女足队员资料时配上韩国国旗就真的是无可推卸的失误了——又或者说赛事举办方在下很大一盘棋？

撑杆惊魂

任何有看过撑杆跳的观众恐怕都会和小编们一样感叹于那些撑杆的弹性和强度，明明如此细长，却可以折弯至惊人的角度，并且能够支撑住运动员的身体重量。但古巴运动员拉扎洛·博格斯用自己的亲身经历向我们证明了，其实撑杆也是有它的极限的。在预赛中，博格斯用撑杆起跳，但却发现撑杆竟然断成了三段。这位古巴选手幸运地落到安全垫上，没有受伤，但显然大受打击，之后的正式比赛中甚至无法成功起跳。虽然并不清楚撑杆折断的原因，不过影响因素无非是撑杆本身的材质、新旧程度和选手的技术，博格斯或许在起跳时对撑杆用力略微过猛，正好碰上撑杆质量问题，不幸中招，但也足以说明弯起撑杆起跳这个过程是不能持续太久的。而在《马里奥与索尼克在伦敦奥运会》中的撑杆跳项目小游戏却恰恰是让玩家通过长时间后弯撑杆来蓄力，从而跳过更高的横杆，而博格斯的遭遇生动地说明了，也只有在游戏当中，这种事情才有可能发生。



▲他不是在耍双棍流武术，而是在拿着折断的撑杆黯然退场……

你所不知道的奥运会囧事

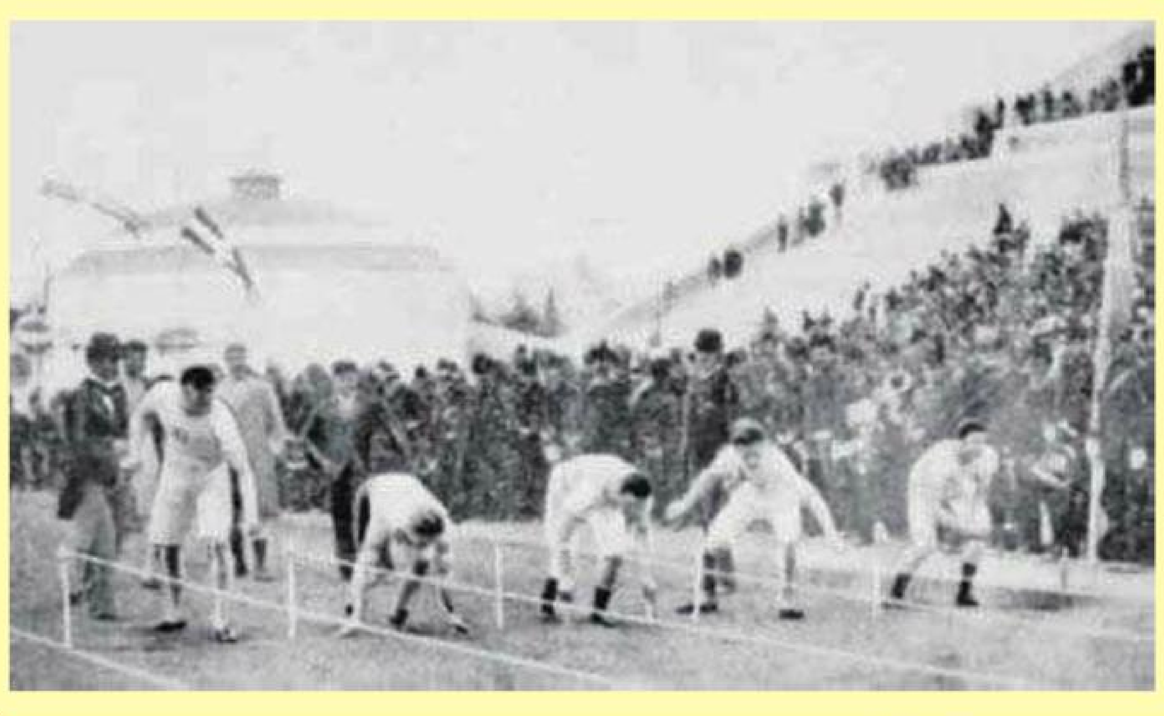
一般说起奥运会，我们总是会联想到专业的运动员，他们在严格制定的规则下用自己最好的表现，为观众们和国家进行了一场场高水平的竞赛。但纵观奥运历史，我们会发现，其实运动员们也终究是凡人，尤其是在奥运这种事关国家荣耀的全球性赛事中，为了争夺来之不易的胜利，有时难免会闹出不少不怎么光彩的笑话来，让我们看看他们都做了些什么令人捧腹的囧事吧。

马拉松之无奇不有

第 3 届奥运会的马拉松比赛全长 40 公里，一位名为弗雷德的美国选手在跑了 12 公里后觉得身体不适，于是便搭上了一辆过路的汽车，汽车一直带他走了 17 公里，随后弗雷德下车，自己第一个跑到了终点（废话！）。观众都对弗雷德欢呼，美国国歌也被乐队奏响，总统罗斯福的女儿亲手把金牌颁发给他。可不久之后，弗雷德后面的另一名美国选手希克斯跑进了运动场，并说出了事情的真相，对此弗雷德辩解说自己只是回来拿衣服的，进入运动场后发生的事情他根本来不及解释。随后，弗雷德遭到美国田联处罚，取消了金牌资格，希克斯获得了冠军。

离奇的事情还在继续，后来获得金牌的希克斯实际上在比赛途中自己也跑不动了，然后吃下了注射过士的宁和白兰地的生鸡蛋（当时的兴奋剂），恢复元气后才跑到的重点，但真相被揭露时奖惩都已实施完毕，成绩无法更改……

稀饭： 初期的现代奥运会是这场体育盛会的蛮荒时期，存在着各种规则不完善，这两个马拉松作弊大王一个搭便车一个用禁药，还真是各展神通。



铃： 我觉得坐车回比赛终点拿衣服这个借口实在太强大了！

◀以前的田径趣闻可真不少，光是这起跑姿势就够搞笑的。

网球之游客也能当冠军

早在首届奥运会时，网球就已经被列为正式的比赛项目，只不过由于当时这项运动的普及度有限，导致职业选手的水平并不高。第一届奥运网球比赛的举办地为雅典丘比特神庙的柱子附近，当时的比赛还接受现场报名。英国牛津大学的学生博兰是个网球爱好者，凡是外出旅行都会携带网球拍，那时他正巧在雅典旅游，由于受到比赛现场气氛的感染，他心血来潮报名参赛，结果竟一路过关斩将，并最终成为奥运史上的第一个网球单打冠军。

事情说到这里也还没有结束，来自德国德累斯顿的特劳恩也是一名在校大学生，他本来是奥运田径项目的参赛选手，不过在预赛中就遭到淘汰。特劳恩也喜欢打网球，碰巧在雅典又结识博兰，于是两人临时决定参加网球的双打比赛，结果又拿下了双打冠军。由于他们两个都只是刚好去雅典旅游而已，因此突然收获世界冠军的头衔让他们感到十分开心。


▲曾经的女子网球，这长裙不影响发挥吗？

稀饭： 这YY小说一般的情节发展是怎么回事！

铃： 有吗？我眼中只看到一对好基友的基情在迅速地升温！

拳击之大打出手

在 1988 年汉城奥运会上，韩国选手道丁一在主场观众的呐喊声中不断发动攻击，击中了来自保加利亚的欧洲冠军赫道斯两次，但自己也摔倒了两次。最后，裁判判定赫道斯胜利，当裁判把胜利者一方赫道斯的手举起再放下时，道丁一的教练和教练助理跳进圈内，抓住裁判开始拳打脚踢，几名韩国官员也


◀汉城奥运会各种强大。

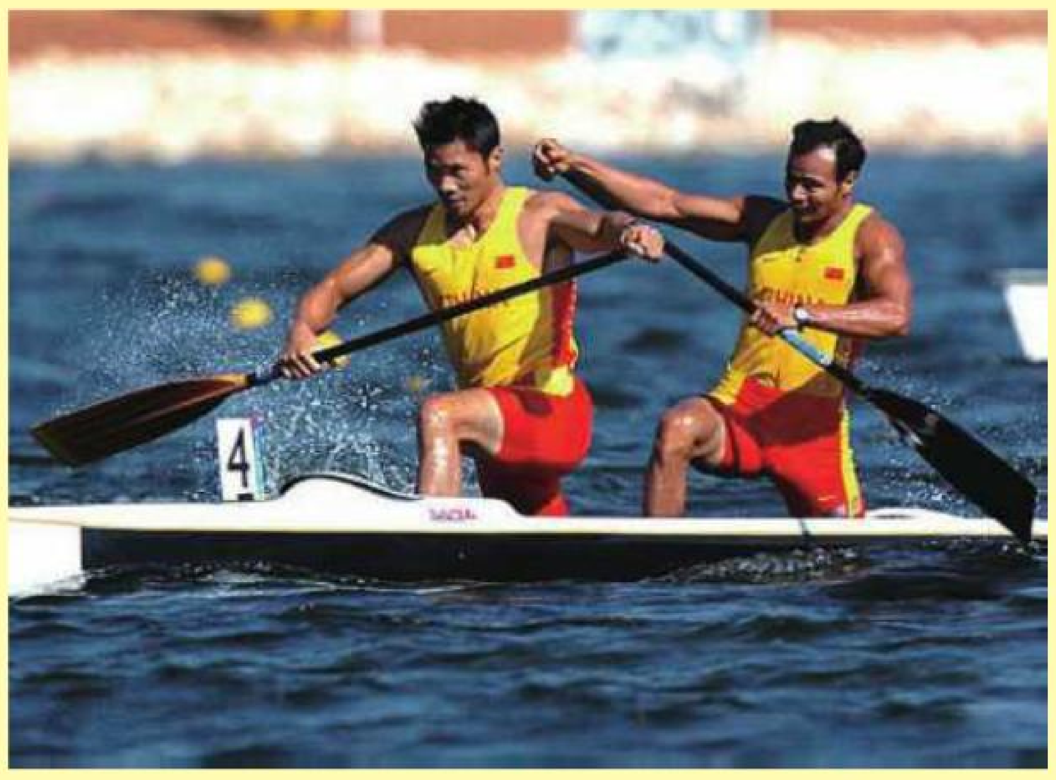
以劝架为由加入战斗，观众也开始把各种瓶瓶罐罐和凳子拿起来乱扔，等众人把裁判从打斗中拖出来时，他已经被打得面目全非。

稀饭：联想到今年的刺剑项目的静坐姐，韩国运动员还真喜欢用过激手段来表达自己不甘心的情绪啊……

铃：我只觉得当拳击比赛的裁判实在是太危险了……

划艇之乐极生悲

第 16 届奥运会上，苏联的划艇选手伊万诺夫获得冠军后非常激动，把金牌抛向空中，结果金牌落入了水中，他赶紧跳进水中寻找，但并没能如愿。对此，伊万诺夫感到很伤心，国际奥委会后来补发了一枚仿金牌给他作为安慰。随后的两届奥运会，伊万诺夫再度获得该项目金牌，不过这两次，他没有做出之前那样的胜利动作。


▲中国队获得首枚划艇金牌时队员也很兴奋，但是没有乱丢金牌……

铃：不知道为什么，看完故事后觉得这位苏联选手很萌。

稀饭：我倒是很好奇最后那枚丢失的金牌哪去了，谁找到了可是会发上一笔横财啊！

体操之个个满分

在体操的赛场上，获得满分 10 分是一件相当困难的事情，想要达到这一目标需要付出很多的努力，还需要一定的运气，一般来说 N 届奥运会上有一名选手获得满分就相当不错了，然而在 1924 年的奥运会上，有 22 名男子体操运动员在同一个比赛项目中获得了这项殊荣，这个项目名为“爬绳”。这个连听起名字来都不靠谱的项目在下一届奥运会时被取消，这无疑是个正确的决定，要是每次都这样，那不知道要多做多少金牌呢！


▲本届奥运会中国男子体操队以零失误成功卫冕。

铃：22个并列第一名一起颁奖的场面想想都觉得华丽。

稀饭：我想吐槽一下，这满分标准不会就是成功爬上绳子吧！

马术之露出马脚

第 14 届奥运会的马术比赛上，瑞典队的总分最高，原本可以获得团体比赛的冠军，但最终被取消资格。原因是队中一名叫做佩松的参赛队员是一名下士，而当时要求运动员必须是军官。为了让其参加奥运会，瑞典军方临时提升佩松为军官，可竟然忘了给他换上军官的军帽，一名军官顶着一名下士的帽子参赛显然引起了裁判的注意，最终导致希腊丢了这块金牌。


▲马术团体对每位成员的表现都有很高要求。

铃：好不公平啊，临时升官竟然不算数！

稀饭：我觉得比较值得感叹的是，这果然是项高富帅运动，只有当官的才有资格玩……

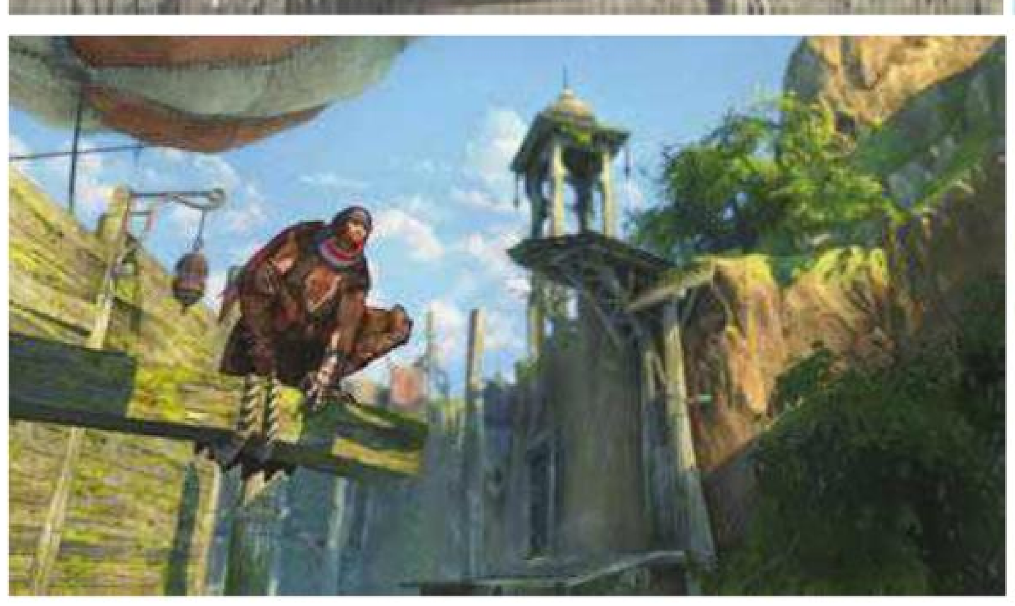
来一场属于玩家自己的奥运吧！

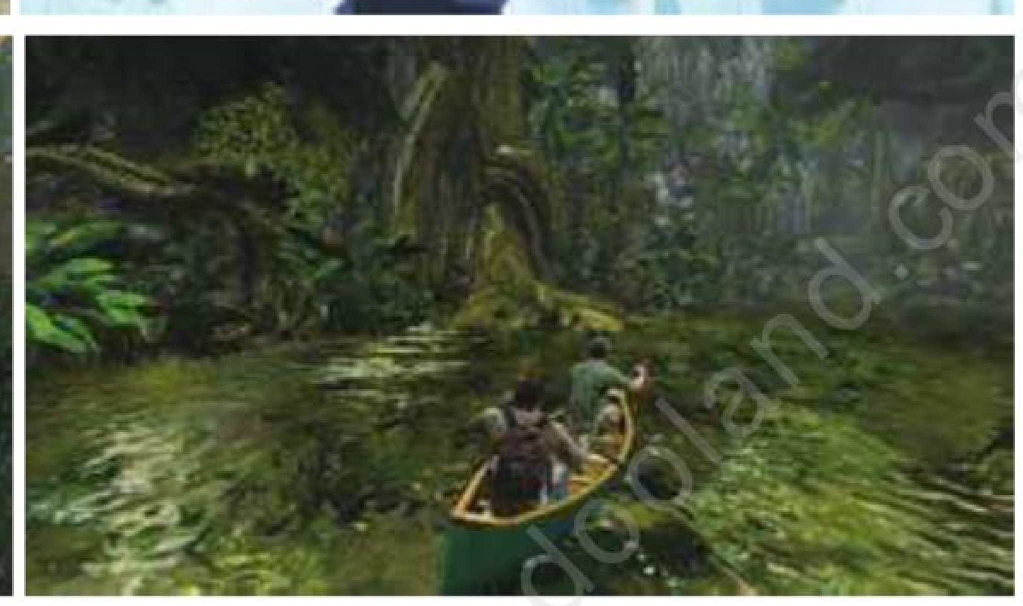
虽然今年的奥运囧事不断，不过作为一次夏日中的体育盛会，还是相当值得关注的。不知道各位因为假期而待在家中的玩家们是否也感到有点心动，想要打造出属于自己的游戏奥运会来为这个漫长的夏日画上一个完美的句号？下面就让小编们集思广益，提供一下适合各个运动项目的相关游戏，各位读者不妨参考一下。

运动项目	推荐游戏
撑杆跳、体操	《未知海域》、《波斯王子》、《刺客信条》
划艇	《未知海域 黄金深渊》、《伦敦2012奥运会》
马拉松	《镜之边缘》、《Kinect运动大会》
马术	《荒野大救赎》、《三国无双》
网球	《网球王子》、《VR网球》、《上旋高手》
拳击	《拳击之夜》、《铁拳》、《女神异闻录4 午夜竞技场》、《街头霸王》
足球	《闪电十一人》、《职业进化足球》、《FIFA》









GAME TRIAL COURT 游戏审判堂



美式玩家眼中的一些奇怪日式设定



华尔兹

正方代表

前日式玩家，本世代转投美式，现在偶尔还会尝试一下日式新作。

《游戏审判堂》这个新栏目主要是对一些现象持不同意见的讨论，萝卜青菜各有所爱，两种不同的观点碰撞到一起会产生怎样的火花呢？第一期就让我们列举出一些美式游戏玩家眼中的日式奇怪设定，如今，日式美式游戏玩家各占半壁江山，两种领域都有所涉及的也大有人在，其中只玩美式游戏的玩家看到一些日式中习以为常的内容，往往会感到有些奇怪或者不解。而习惯日式设定的玩家看到美式游戏中黑大粗的形象也会嗤之以鼻。首先声明，文章只为图君一乐，纯属搞笑，没有抬高贬低的意思，各位粉千万别声讨，我害怕。



宇宙人

反方代表

纯日粉，美式基本不碰，看过的ACG作品不计其数，最近玩的游戏是《Root Double》。



拉帮结派组团体

和美国个人英雄主义不同，日本英雄往往喜欢拉帮结伙，随便召集几个路上遇到或者青梅竹马的伙伴携手把BOSS团伙一锅端了，沿路还能谈谈情说说爱什么的，偶尔聊聊自己的理想抱负。最终BOSS身边各个天王手下都有来回碾压主角一个人的能力，不过明显魔王做事喜欢凭真本事，估计是想一个一个派去先灭灭主角一行的威风，吓吓他们。结果非但没挫败成功，反而手上的兵越来越少，以至于不得不亲自上阵，最后落得家破人亡。要说最终BOSS一开始就派最强的手下组团把主角一行灭了，那正义打败邪恶的故事早就没下文了。

这分明是为了赞扬友谊与爱的力量，传统的日式作品，向来是不推崇孤胆英雄的，BOSS一个一个过来送死完全是剧情需要，不然还有什么看点。

异议！





▲组108个人去抄你家

一人一句念台词

前面说了，本着人多力量大的原则，正义一方喜欢抱团，一抱团人就多，人一多就需要塑造性格，一塑造性格就需要镜头，要镜头就得来特写。那许多场合特写镜头带不到这么多角色怎么办？只好到某个关键点大家每人喊一句台词来拼版面了。所以我们经常看到主角一行在遇到实力称霸的BOSS时，一人一个特写，一人一句台词这么喊，关键是台词都和商量过的一样，一个人说完上一句，下一个人马上就能接下一句，一唱一和，默契十足。到最后一句的时候大家还能不约而同的说出同样的话，实在太诡异了，我想……这一定是要事先演练过的吧。范例，A:“为了爱和正义”B:“为了和平与信仰”C:“燃烧最后的一股气”全体：“一起战斗下去！”。

异议！

有时候同伴之间的默契就是这个样子的，塑造友情是日本ACG最看重的一点，同伴之间有着共同的目标与理想，念出同样的台词也不足为奇。

眉毛长在头发外

11区在发型的研究上绝对是亚洲顶级的，而早先不少日本漫画区别角色的统一方法就是发型，这个相信我不说大家也知道。受动漫影响，我们在日系游戏中同样会看到各种三次元世界中无法亲眼目睹的奇怪发型。

当然发型个性我们可以接受，但眉毛能长到刘海外就有点夸张了，无论用何种透视理论，都无法证明这种奇怪现象，画师们往往是纠结的，他们既想把角色的眉毛画出来，又不想让刘海太短，这一矛盾导致角色的眉毛干脆从头发里飞了出来，以至于我每次看上去都感觉有那么点惊悚。

异议！

有些人刘海薄是能看到眉毛的，作者只是想表达这种若隐若现的感觉而已。



开挂作弊我光荣

我们在日本ACG作品中经常会见到怎么都打不死的主角，在敌人反复蹂躏下，终于只剩最后一口气的时候，突然使用无耻作弊行为扭转战局。无论你是第N感觉醒，潜藏的慧根爆发，还是通过某种非法药物，这种行为总归是可耻的，这和用金手指、外挂没什么区别。

之所以导致这种现象，其实全怨作者当初一时兴起用力过猛，塑造了凭真本事根本打不赢的对手。这种情况作者通常会用以下方法哄骗观众，1：人海战术上去拼，团结就是力量，打不死你也能耗死你；2：狡辩说主角他们之前打不赢是因为受到了某种束缚，突然束缚没了，可以动真格的了（其实就是耍人家BOSS）。3：开挂。

这种情况就连最崇尚战斗说服力的《JOJO》，在第5部也没能忍住开挂的诱惑。幸亏《龙珠》里赛亚人的战斗力测量仪后来再也没出现过，不然一天得爆废多少个啊……当然，美国现在也流行玩这个了，你看《变形金刚2》里最后那个“穿圣衣”的擎天柱，多无耻。



异议！

这叫戏剧张力，好的爆发可以让观众提高兴奋点，是高潮情节的必要表现，尤其是热血的战斗漫画，需要这样的燃点。

是输是赢看表情

突显人物性格还有一个法宝就是为该角色安排一个人无我有的绝招，绝招分普通超杀和真超杀两种，普通超杀除了第一次发动比较有效果外，后期只有清理杂兵的时候才能有点作用，对BOSS基本属于隔靴搔痒。明知道如此，主角们每次见到BOSS还都要先试试，结果被BOSS冷嘲热讽。这其实是作者在告诉观众，主角这次的对手非同小可，凭小招根本打不赢，后面会有大场面。而真超杀是不到最后关头一定要先留着，即便在战斗中被对方反复摧残得再严重，留点最后的手段保底，才能获得心理战最大的优越感。

而超杀使完以后到底有没有用，基本从对方表情中就能看出来了。如果此招一出，对方没有任何特写镜头，多半你这招是白打了。如果此招一处，对方立刻摆出一副惊恐过度的表情，那么恭喜，他基本上是非伤即死。所以事先看了敌人的表情，就是对自己最大的剧透，好在也有事先得意，结果乐极生悲的情况，比如《北斗神拳》，敌人中招后先是还活蹦乱跳，得意至极，片刻之后才发现自己身上早就被开了好几个洞放血了。



▲如果看到这个表情，基本是要挨打了。

异议！

这叫演技，如果每次敌人中招都面不改色心不跳，那肯定是丧尸题材！

珍奇异宝烂大街

此种现象通常指某某珍贵到世界上几乎绝无仅有的东西，突然一觉醒来遍地都是，显得分文不值。路飞好不容易当上了海贼王，结果后来才知道世界上一共有八十多个海贼王，他是什么心情？

根据某酱油角色之前的描述，某某东西真是几千年出一个，或者是多少万人里出一个，让观众们啧啧称奇，甚感稀罕。结果到后期基本人手一个，观众才知道被忽悠了。大概是因为那个酱油角色没怎么见过世面，井底之蛙还非要说教，总之给了之前那个盖棺定论的人，以及各位观众连续好几个响亮的耳光。所谓奇珍异宝人人都有就算不得珍贵了，作者只好编出更加神奇的东西来诈唬大家，不过相信各位不会再吃这套了……吧。

异议！

这是为了体现这部作品的庞大世界观，内容一丰富，原先稍显珍贵的东西就不珍贵了，无可厚非。

身高不到一米八

日式设定主角越来越年轻是不争的事实，12、3岁就扛起维护世界和平大任的不在少数，不过这一直没解决的就是身高问题。据统计，日本年轻女性普遍还是喜欢高大帅气的形象，现如今11区男性的平均身高早已不是当年那个路数，身高超过一米八的大有人在，而ACG里主角有这个身高的顶多是《SLAM DUNK》、《JOJO》、《北斗神拳》这种偏硬派作品，这叫人情何以堪？



■有多少主角毁在了身高问题上……

异议！

太过高大的角色容易给人距离感，身高取普通人的标准一般较为具有亲和力。《口袋妖怪》里各个长到一米八，还会有人玩么？

结语 其实日本ACG我们从小看到现在，好多内容已经习以为常，不过有时候回过头来看这些设定会觉得多少有些奇怪，但这些作为日本ACG一种传承下来的文化，其实是可以理解的，大家大可不必带着质疑或者贬低的眼光去看待。

指间方圆

★MOBILE LAND★

虽然近期关于 iPhone 5 的传言愈演愈烈，但是苹果的保密消息一向做得很好，在正式发布会的到来前注定无法得知具体内容。不过在这里建议各位想入手 iPhone 4S 的读者可以先等等，在新机型公布之后，旧有机型势必会出现降价现象，到时再买也不迟。

Nokia将何去何从？

这则新闻带给 Nokia 粉丝一则好消息和一则坏消息。好消息就是 MeeGo 在前段时间有新升级版本，该版本官方声称有 1000 项改进和更新，这让很多喜欢 MeeGo 的用户为之振奋。不过坏消息就是，这次升级变成 Meego 平台“最后的晚餐”。就在 PR1.3 刚刚发布之后，MeeGo 开发团队的首席开发人员以及众多主要开发人员宣布离开诺基亚。显然这意味着 MeeGo 的生命到此终结。此则消息会回想起两年前 MeeGo 系统的发布和 N9 进入市场的时候，很多人都会觉得这是诺基亚浴火重生的时机。但其 CEO 埃洛普随即宣布与微软合作并押宝在 WP 手机，就预示了 MeeGo 以及整个 Nokia 发展的艰难。而如今 WP 8 系统的公布就相当于给诺基亚当头一棒——现有的 WP 7/7.5 手机无法升级为 WP 8，这绝对是严重打击消费者的信心和开发者的积极性。到底诺基亚面前还有没有路？诺基亚的路在哪里？我们不得而知。

截至目前，苹果和三星已攫取了智能手机市场 90% 以上的利润。其中三星依靠一系列 Android 系统手机和 Google 贴牌生产的 Nexus 手机，于今年第一季度超越诺基亚成全球第一大手机厂商，从此结束了诺基亚长达 14 年手机霸主的地位。数据显示，目前已有 4 亿台 Android 设备被激活，每天激活量超过 100 万台，每秒 12 款。在这数字上 WP 难以望其项背。而且 WP 平台的应用程序仅有 10 万个，是 Android 平台的 1/6。尽管 WP Marketplace 增长速度更快，但没有《你画我猜》、《填字游戏》这等热门应用和游戏，严重阻碍了其平台扩大和发展。从市场取向性来看，一般厂商都会把 iOS 和 Android 平台上的 App 开发放在优先或首位。面对一系列赤裸裸的销售数字和自社严峻生存发展状况，昔日巨人将会做出如何的抉择。

三星认为苹果只有抄袭一条路



三星和苹果这一对欢喜冤家最近动作频频，前者才刚公布最新的 GS3 旗舰机型，现在忙于宣传；而后者则正在筹备传说中的 iPhone 5 和 iPad mini。但是最令业界瞩目的是两家在法庭上的表现。两者之间关于外观、技术、使用权利等法律诉讼一直都没有停止过，而新一轮的诉讼将在下周于加州圣和西开庭。根据目前部分公开的法庭文件，两家公司就一直以来所争论的专利和对方侵权问题没有做出任何实际性的进展。苹果公司此前发表声明，称三星的技术专利就像“垃圾”一样一文不值。

根据外媒的报道，三星在法律文件中毫不含糊地指出苹果才是真正抄袭三星技术的一方。其表示，早在 1991 年，自己就已经发明了可用于现今智能手机的移动通话技术。而苹果的 iPhone 在 16 年之后的 2007 年才出现。假如苹果没有抄袭三星有关方面的专利技术，这可能会导致一部 iPhone 都卖不出。

另外，对于自己抄袭苹果设计一事，三星并不认同，因为 iPhone 的设计全都是从索尼等日本方面的竞争对手处“借鉴”而来，而三星手机使用的只是电子手机业界内公共的设计理念。最后三星还强调，在 iPhone 的闪存、内存、处理器等 iPhone 部件方面苹果依然是三星的大客户，但是在使用以上所说的三星专利技术这一点上，苹果耍的是霸王账，并没有支付一分钱。

NFC成为黑客新宠

日前，某安全咨询公司的首席顾问查理·米勒 (Charlie Miller) 在黑帽技术大会 (Black Hat) 上展示了如何通过近距离无线通讯技术 (NFC) 对安卓系统的智能手机进行攻击。此外，他还说诺基亚智能手机存在同样的问题。在展示过程中，米勒通过 NFC 令一部手机自动访问问恶意网站。米勒说：“利用 NFC，黑客可以在未与用户互动的情况下控制对方手机。”（也就说非法侵入手机）。

米勒称，三星 Nexus S 和 Galaxy Nexus 在 NFC 的代码解析上存在若干漏洞。最新 Android 操作系统版本 Ice Cream Sandwich（Android 4.0 ICS 系统）已经解决了其中的一个漏洞，但



Gingerbread（Android 2.3）目前依然脆弱。最后他还表示，基于 MeeGo 的诺基亚 N9 手机同样存在上述问题。该手机在有 NFC 互动的情况下可不经过用户同意直接连接。他已经将相关问题报告给谷歌和诺基亚。两家公司都已确认收到报告，但目前还未与其展开进一步的讨论，此现象有些类似当年蓝牙无需要得到对方手机同意确认即可传输文件的情况。

谷歌前高管：我选择iOS

Rian Liebenberg 曾是谷歌公司的工程主管，他在离开谷歌之后，开发了一款名为《Racce》的定位应用。有趣的是，Liebenberg 为自家应用寻找的归宿是苹果的 iOS 系统，而不是他最熟悉的安卓系统。对于这个情况，某网站曾对他进行了采访，请他道出这样选择的原因。

“我们确实曾开发过安卓版的《Racce》。但由于这个平台的分散碎片化，我们无法保证每一部设备都能够得到最佳的体验。”面对分散的平台，Liebenberg 是这样回答的，“系统碎片化问题让开发工作复杂化了，因此关于安卓版《Racce》，我们打算再等等。”

虽然这听起来很不可思议，但每一位安卓的用户都知道这番话的意思。Android 4.0 ICS 系统已于九个月前放出，但到目前为止全球 Android 设备当中仅有 10% 的手机获得了该版本更新。最新的 4.1 Jelly Bean 更是遥遥无期。这对于消费者来说是个恶梦，也同样让开发者感到头疼。

从这个角度来说，苹果试图将所有设备体验统一化管理的“纵向整合”策略可以说是非常成功的。由于 iOS 系统是统一的硬件标准，因此拥有 iOS 设备的用户们几乎无需担心最新的系统无法为自己所用——除非是官方硬件限制方面的问题。现在过于强调“个性化”的安卓系统可能会“成也萧何，败也萧何”，当初用来对抗苹果的“封闭”口号现在反而成为自己阵营不安定的最大因素，同时也影响着市场上消费者的选择。



▲某公司要测试一个 App，需要同时为市面上主流设备一一做优化调试。

android



叠加方块

作为一款休闲类型的小游戏，本作给笔者的感觉是简单却不易玩。乍看之下会给人感觉是经典的《俄罗斯方块》的翻版，事实上错了。游戏一改自上而下的方式，逆传统地变成由下到上弹出方块层，玩家必须要快速地把连续 3 种同颜色的方块消灭掉，才能避免“灭顶之灾”。幸好系统还会在左上角方提示目前还剩下多少层方块还在挑战中，方便玩家作出调整。游戏越往后，所要求消灭方块的速度就越快，每完成一关还会有评分等级。在游戏过程中，最好玩的就是会有障碍物阻碍玩家去消灭方块，例如炸弹、蝙蝠，甚至八爪鱼等。其中还可以利用有些物品拿高分喔，要多多探索才行。





android



武士大战丧尸

在丧尸题材越来越泛滥的今天，仍然有厂商乐此不疲地推出与之相关的游戏。初玩笔者还以为只是单纯动作游戏，但是实际上还包含了保卫村庄这一策略要素。玩家必须在村镇门前安置好防御工事，以抵抗丧尸的入侵。防御工事还会在玩家砍杀怪物的过程中一步步升级，避免了出现玩家首尾不能相接的尴尬局面。防卫村庄不仅仅利用大门箭塔，游戏过程中还会有村民、其他武士和盟友一起加入，还支持对应升级。主角在砍杀丧尸过程中会得到金币，利用金币可以让武器、招数、人物等升级。而且在战斗胜利后还能玩迷你游戏柏青哥以赢取更多珍贵的道具。游戏中玩家不用担心过多纷繁的操作，只需要控制角色有计划地前进后退即可，玩家只需留意时机发动秘奥义和拣金币即可。注意首次载入游戏必须在线下载内容，建议在 Wi-Fi 条件下进行。



iOS



世嘉全明星赛车

Sonic SEGA All-Stars Racing

竞速 ｜ 语言：英文 ｜ 大小：327MB
开发商：SEGA ｜ 发售日期：2012.06.24
支持设备：iOS 3.1.2 以上 iPhone、iPod Touch 和 iPad



世嘉所创造的许多游戏角色都深受玩家喜爱，其中索尼克为更是经典中的经典。本作以《索尼克》中的角色为主要人物，加入芭月凉等其他脍炙人口的世嘉明星为卖点，用赛车竞速一决雌雄。相比于家用机上各式各类的世嘉全明星类型游戏，该作仍然有自己特色。例如赛道的设计非常奇妙，有小镇，有天空之城，也有海边，而且一路上不断出现道具和加速点，令趣味性大增。比手机上同类的游戏相比，本作手感比较好，拐弯惯性比较明显，不会显得生硬。而积分制度的引入也是游戏吸引玩家不断挑战的手段。而且官方不断推出更新内容，更好地延续游戏的耐玩性。





iOS



漫画英雄 VS CAPCOM 2

Maevel VS. Capcom 2

格斗 ｜ 语言：英文 ｜ 大小：147MB
开发商：Capcom ｜ 发售日期：2012.04.25
支持设备：iOS 5.0 以上 iPhone、iPod Touch、iPad



国内玩家可能并不完全认识漫威（marvel）旗下所有超级英雄，但是肯定会认识 Capcom 下的一众明星。本作给予老玩家以重温旧作的机会，令新玩家认识当年的经典。本作采用的是经典的 3 VS 3 制，途中可以自由切换角色，还有强大威力的合体技。和手机上的同类游戏一样，本作采用的是 iOS 的虚拟按键，家用机版的老玩家可能会不太适应，不过本作在出招判定上比实体按键的游戏宽松许多。







2012年伦敦奥林匹克运动会已经落下了帷幕，说起这届奥运会，焦点话题肯定绕不开整体水平不敢恭维的裁判团队以及海量的运动员申诉。不过，这些“烂事儿”倒是激发了写欢乐吐槽文见长的卢晓涛同学的灵感——如果游戏中那些拥有超能力的主角们跑来参赛，结果将会怎样呢？相信下文能解答你的疑问。此外，我们的信箱地址：tt@ucg.cn，欢迎投稿！



游戏明星战奥运



各位观众大家好，欢迎收看胡来电视台为大家主持的奥运特别节目。我是主持人胡闹，随着万众瞩目的伦敦奥运会的开幕，相信大家已经感受到浓厚的奥运气氛了吧？其实不光是各位玩家，游戏界的各位明星们也都耐不住寂寞，纷纷向自己所属的公司请缨，希望自己可以代表游戏界出征奥运会，这些选手各个身手不凡，每一个都堪称夺冠的大热门，经过了一层层完全透明的精挑细选，数十位游戏界的奥运健儿们获得了这一宝贵的资格，他们将代表游戏界参加所有项目的比赛，接下来我们就为大家详细介绍参赛运动员的详细信息。

三位选手 华丽登场

首先为大家介绍来自SEGA的索尼克，他将参与包括男子100米、200米以及110米栏等项目的比赛。

东瀛有子，自幼善行。疾走于野，无人可见其形。穿行过市，只闻风声掠过，蓦然察之，此子已遁数百里。

以上这段话翻译过来就是，索尼克啊索尼克，你怎么跑得这么快？呼啦一下就从眼前过去了，连个影都找不着。作为SEGA公司全力推荐的奥运种子选手，索尼克的个人能力相信大家也都是了解的，像他这样一只可以轻松突破音速的刺猬，去参加奥运田径项目简直就是一种开挂般的存在（博尔特：这……不公平！），所以大家根本就没有对他可以夺得金牌进行过任何的怀疑。据说某个以出产泡菜闻名的国家，现在已经开始动员全国所有的历史学家（大约3~4个人）来论证索尼克与他们国家的关系，以期在他夺冠以后可以第一时间拿出有力的证据宣布索尼克是他们国家的思密达。而且索尼克以他帅气的外表，潮流的发型（就当是发型……吧）还有敢于全裸出镜的气概以及那迷人的一整块腹肌，轻松俘获了万千少女的芳心，不少接受本台采访的姑娘均表示非索尼克不嫁，包括远在美国的凤姐在接受本台一档谈话类节目的采访时也曾经表示：“索尼克是一个可以考虑的人选，如果马里奥和索尼克同时对她展开攻势的话，她会优先选择索尼克。”据悉，在听到这一消息的时候，索尼克按捺不住激动的心情，兴奋地用刺球形态一路钻到地心，试图通过毁灭地球的方式来庆祝自己得到了凤姐的赏识……后在相关部门的劝阻下才放弃了这一计划。

好了，那么接下来我们要介绍的是和索尼克一同前来的，和他形影不离的好基友……啊错了，是好朋友，塔尔斯。他将代表游戏界与人类选手在赛场上展开争夺。

塔尔斯在比赛前就预言自己一定能打破世界纪录，成为世界上第一只在奥运会上夺冠的狐狸。当我们问及为什么他如此有信心的时候，塔尔斯红着脸看着正在训练的那个蓝色身影，轻轻地嘟囔了一句：“这样，我才能跟上他的脚步啊！”塔尔斯的这一发言，引起的广大腐女的强烈兴趣。无数的同人小说和漫画一时间充斥着整个网络，不少宅女纷纷表示，自己又相信爱情了！

不过事实上，这只身高仅仅只有80厘米的正太狐狸，并不被大家看好，甚至很多人都对SEGA公司的这一举动产生了质疑，怀疑塔尔斯完全是靠着索尼克的关系潜规则上位的，因为没有任何迹象表明塔尔斯拥有跳高的天赋，而且他那仅仅80厘米的身高也让人完全有理由相信他可能都蹦不上杆子后面那个海绵的垫子……但是SEGA公司在这一人选上体现了难以理解的高度自信，表示如果塔尔斯拿不到金牌的话，愿意接受任何形式的惩罚。大家都很好奇SEGA公司为什么会对塔尔斯抱有这么大的信心，所以无数的狗仔、记者纷纷潜入训练营地想要看看塔尔斯到底是何方神圣，但是让人失望的是，塔尔斯完全没有接受任何形式的训练，每天就是和索尼克在一起形影不离，这更让广大观众对于这次跳高比赛充满了好奇，想知道这个必然夺金的小家伙到底是拥有什么样神奇的能力。

SEGA公司推荐的人选到这里就介绍完毕了，下面我们来看看Capcom公司推荐的击剑类比赛选手——恶魔猎人但丁！

和上面两位选手不同，但丁获得这一席位是经过了激烈的争夺的。由SCEA推选的种子选手奎托斯的呼声也是相当高的，一边是战神，另一边是斯巴达之子，双方为了这个宝贵的名额进行了激烈的争夺。据说双方还曾冒着被取消资格的危险进行了一次私下决斗，决斗之后，方圆百里之内仿佛遭到核打击一样寸草不生。这次公开的私下决斗因为包括预选赛组委会在内的所有组织和个人都不敢前去干预，所以二人一直战斗到名单公布的当天，不过决斗的胜负情况双方均未透露。由于众所周知的安全原因，组委会并未就此问题直接向双方进行询问。鉴于奥运会是一项国际赛事，旨在促进各国的交流，派奎爷上阵的话，他可能控制不好自己的情绪而对其他参赛选手的生命安全造成威胁，而且由于其手段过于残忍，很容易给全球六十亿观众造成心理阴影，因此组委会最终将这一名额给了只打怪不杀人的但丁。据悉，在做完这个决定之后，组委会主席携眷连夜跑路，至今下落不明。无处发泄的奎爷只能无奈地将组委会的办公楼夷为了平地……







本栏目文章仅代表作者个人观点。

田径赛场 捷报频传

好了，比赛开始了！参赛人员就先暂时介绍到这里，我们现在一起看直播。

首先进行的是110米栏。我们可以看到，运动员已经开始入场了，索尼克出现在第二赛道。现场已经成为了一片蓝色的海洋，无数粉丝穿着代表索尼克的经典蓝色T恤衫来为他加油。现在请导播将画面切换到观众席，让我们感受一下索尼克的人气。好，现在大家看到的这是一支完全由女粉丝组成的应援团，哇！镜头中间偏左的妹纸的身材好好啊，现场的导播，给特写！顺便让摄影师问一下电话！咳咳，不好意思，我们言归正传。可以看出作为这一届的夺冠大热门，索尼克的人气已经跨越了种族和国界，成为了名副其实的大众偶像。

好，那么现在运动员都来到了自己的赛道站好，准备开始正式的比赛，运动员们半蹲着，双手扶地，不时的调整自己的位置，以求达到一个最好的起跑效果。那我们看看我们蓝色的英雄在做什么？大家可以看到，他采取了一种与众不同的起跑方式——完全蹲在地上，头部几乎挨到了地面上，双手抱头。这个场景貌似在哪见过呢？对了，我们昨天在KTV被警察抓到时他们就是让我这么呆着的……不提这个，可能这个是索尼克的独特起跑动作吧，要知道，想要突破音速，肯定是要有与众不同的地方的。那么，好，裁判员示意，比赛马上开始，发令员已经把枪举了起来。索尼克也在这个时候开始飞速旋转，很明显这个是他成名绝技刺球形态。刺球形态？不对！难道没有人教给过他比赛规则吗？索尼克，停下来，这是跨栏比赛啊，不要啊，雅蠛蝶！

好吧，他在这时肯定是听不到我说话的，那么随着发令员一声枪响，我们看到一个蓝色的幻影一闪而过，索尼克撞线了，0.45秒，无疑这是一个现有进化阶段的人类无法企及的记录，但是……果然，东道主的选手开始申诉了，索尼克完全没有跨栏，而是一路锯了过来，这无疑是犯规的，赛道上那一连串被切成两半的栏架无疑成为了无法抵赖





的证据。

根据跨栏比赛规则，除故意用手推或用脚踢倒栏架外，运动员身体其他部位碰倒栏架不算犯规。但参赛者跨越栏架时若其腿或脚从低于栏架的水平线跨越，或跨越并非自己赛道上的栏架，均应被取消资格。这个是一个很麻烦的问题，伦敦奥组委正在激烈的讨论，看来这枚金牌可能拿不到了。不对，等一等，我方有一位官员走向了裁判席，这颗带着大面积深红色胎记的惨白大光头看着很眼熟……啊，是奎爷！看来他虽然没有得到击剑项目的出场名额，但是还是在游戏奥运代表团中谋得了一个职位。只见奎托斯走到了裁判台前，从身后摸索着什么东西，这是要公开行贿奥运官员么？不勒个是吧，他拿出的居然是混沌之刃！奎爷将它们放到了裁判面前的桌子上，并指着裁判长的鼻子喊了句什么，然后从容地走回了我方的官员席。

好吧，此时我们只能静候比赛结果的发布。我们先进一段广告。不要走开，广告也精彩！

奎托斯："来，战个痛！"大型国产3D网游《战了个神》，2012年12月21日全球公测！

秀真国巾飘飘站于山顶之上："比海更广阔的，是蓝天；比天更广阔的，是男人的胸怀；比男人的胸怀更广阔的，是六星宇宙手机！六星宇宙手机，破盘价，只卖998，先到先得！抢购热线，12315！限量100部，赶紧拿起电话订购吧！"

好了，欢迎回来，那么裁判现在公布比赛结果，因为这次的突发状况，裁判团临时决定，每锯断一个跨栏，罚时1秒，那么，索尼的最终以10.45秒的成绩，打破了110米栏的世界记录，并夺得金牌，我们大家恭喜他！这次的旗开得胜对于游戏代表队的士气无疑带来了极大的鼓励。我们可以看到，塔尔斯已经精神抖擞地站在男子跳高赛场上了，那么我们一起去看看这位神秘的参赛者表现如何吧！

塔尔斯准备第一次试跳，他的试跳高度是……25米！这什么情况，我们已经看不清横杆的位置了，这怎么可能跳得过去呢？不过塔尔斯选手此刻却显得相当淡定。大家看，他慢慢溜达到起跳的位置，然后抬起一条腿。众所周知，跳高比赛是需要单腿发力的，看来与他的好基友不同，塔尔斯对项目常识应该有一定了解。不过这样没有助跑一条腿站着，真的能跳过去么？

什么？塔尔斯选手两条尾巴好像螺旋桨一样转了起来！瞧啊，塔尔斯选手飞起来了！一直飞到了25米的高空，然后飞过横杆，缓缓降落到垫子上。这块金牌实至名归！25米，又一个人类无法打破的世界纪录诞生了！等等，我们看到又有人类运动员在申诉了，这次是……泡菜之国的选手。但是裁判员看了一眼坐在场边的奎托斯，坚定地宣布，塔尔斯选手获得了冠军！

塔尔斯选手获得冠军后，也十分的激动。他跑过去拥抱了场边的索尼克，这一亲昵举动又引起了现场的一片骚动！泡菜国选手申诉失败，索性躺在了海绵垫子上不起来了，并且使出了该国秘传的必杀技——撒泼打滚。果然破坏力惊人，工作人员一时不知道该怎么办才好。这时，只见场外的奎托斯又一次走了出来，用一只手拉住了他的腿，将其拖离了伦敦碗……我们祝愿这位队员还能活着回来吧！

重剑无锋 大巧不工



现在我们将镜头转向击剑赛场，看一下但丁选手的比赛进行得如何了。

但丁的第一场比赛是男子重剑项目，他的对手名为朴正爽，是击剑劲旅泡菜国代表队的领军人物。比赛已经开始了，咦？怎么有一股诡异的黑气包裹住了但丁的剑身？大家注意看，哦？原来是“叛逆”，但丁用剑气幻化出了他那把大剑的造型！难道，他要对人类大开杀戒了吗？

看哪，但丁出招了，竟然不是用刺的，而是当头劈了下去！等等，这是重剑比赛啊，不可以劈砍只能刺，但丁要淡定啊！朴选手下意识地用剑横挡，我们能够清晰地听到“噗”的一声，发生了什么？那把大剑竟然瞬间化成灰白烟雾！看，但丁选手笑了，笑得很诡异……原来大剑劈砍是假，实体剑已趁机刺中了对手！好样的，斯巴达之子！

“唰！唰！唰！唰！唰！”但丁你在干嘛？比赛已经结束了，追加百裂剑犯规啊！

等等，又是剑气！原来但丁是在跟对手开玩笑，哈哈！不过，若没猜错的话，奎爷又有事做了……果然，朴正爽选手坐在地上开始滚了起来，看来这的确是该国选手的必杀技啊！奎爷准备站起来了，但是我们看到，没有等奎爷起身，但丁就从背后抽出了随身携带的黑檀木和白象牙，瞄准了正在地上打滚的对手。

“砰！砰！砰！砰！砰！”但丁开火了！但是……快看！朴正爽选手突然起身，跳起了一种奇怪的舞蹈，但丁的子弹竟然全被躲过去了，太不可思议了！这种双脚不停交叉跳跃的舞蹈，应该是踢踏舞的变种吧？不对，原来踢踏舞根本就是起源于这个伟大的国度啊思密达！但丁选手开枪的同时朝着刚站起来的奎托斯微微一笑，奎托斯则冷哼一声，背向但丁坐了回去……

好了，游戏代表队的选手，在今天的比赛中全部获得金牌，实在是可喜可贺！不过刚刚我们的前方记者第一时间采访了索尼克选手，他认为本届赛会的金牌含金量还不如他故乡遍地都是的能量环高，因而他明确表示今后拒绝参加英国举办的任何性质的体育赛事，塔尔斯则表示拥护索尼克的一切决定。至于但丁，比赛结束后此人就不见了踪影，不过据说有人刚刚在伦敦最大的夜总会发现了一位身材高大的银发帅哥……此外，在今天比赛中针对游戏代表队的表现提出犯规申诉的人类选手，也全都不见了踪影，奎爷表示对此事毫不知情，并愿意大力协助赛会主办方和警方找回失踪的选手。今天的节目就播送到这里，感谢大家的收看，再见！

[文：卢晓涛]

游戏姬 PRINCESS OF UCG



不久前，今年的 ChinaJoy（下文简称 CJ）落下了帷幕。在展会上，ShowGirl（下文简称 SG）向来都是最亮丽的风景，而本刊的特约记者嘟咧呃今年也已是第四次参加 CJ 了，去年他邀请了一位叫做魏娜的 SG 做客我们"游戏姬"栏目，而这次，他又介绍了一位姑娘给大家，她的名字叫做张烨佳。这位 SG 可不简单，除了出众的容貌和气质，她的内在魅力同样引人瞩目，一起来认识一下她吧！ 栏目主持 一刀



爱拍照爱跳舞的工科妹子

先做个自我介绍吧！

大家好，我叫张烨佳，是来自上海海事大学 2010 级物流工程学院机械系的一名本科生，曾任上海海事大学舞蹈团 10 级宣传团务。在 2011 与 2012 连续两届 CJ 上，担任搜狐畅游的 SG。现正在 CBSi 上海 PChome 电脑之家影像事业部实习。我热爱摄影和舞蹈，人生最大的梦想就是携手另一半行摄全球，看遍世界风光，用自己的镜头记录曾经走过的人生。

嗯，很正式的开场白。看你舞跳得那么棒，真想不到原来你是学理工类专业的。

虽然我是一名工科生，但性格中却不乏文科生的感性。对于生活，我总是抱着一种认真、感恩的态度。如果说女孩子光有一副美丽的外表而却没有一颗有内涵的心，那么一切看似的美好都可能成为短暂的表象。所以我认为，不断修炼自己的内心才能成为真正意义上的美女。

好了好了，咱先聊点轻松的，喜欢玩游戏吗？

因为平时要忙于摄影，所以我没有很大块的时间玩大作，只能在工作间歇玩玩像《植物大战僵尸》、《弹弹堂》这样的休闲游戏。

那么，假定你现在是游戏制作人，让你来做一款游戏，你会做成啥样的？

我会做一款关于摄影的游戏。让玩家设计自己的相机，然后建立各种 3D 场景，自己选角度拍摄。

得，我就知道……

然后再做一套评分系统和在线比赛系统，看谁在游戏中能用最短时间完成特定要求的拍摄，或者还有其他比赛规则。突然一下子好多想法，一两句说不完，哈哈！

其实吧，家用机游戏领域早就有这么一个以"拍照"为主题的游戏系列——《零》。

啊，这个我听说过的，是个恐怖游戏。看过宣传片，似乎很吓人。

是ShowGirl，更是摄影师

对于张烨佳而言，最好玩的游戏看来就是摄影，相机和镜头之于她，就像主机和手柄之于读者玩家。SG 和摄影爱好者，这两个相对应的身分在她的身上达成了惊人的统一，若是有人以为她在摄影上只是粗通皮毛那就错了，那么她对于摄影的理解到了怎样的程度呢？而她又是怎样迈入到这个领域中的呢？

当初是怎么开始接触摄影的，有没有什么契机？

应该是从为我爸爸当模特开始的吧！

令尊也爱好摄影？

对，正是爸爸在我大一时候送了我一部富士长焦，这才开启了我的摄影大门。小时候虽然也喜欢拍照，但只是觉得好玩，直到大学才开始较为系统地学习摄影这门艺术。

在你看来，摄影对你的吸引力到底体现在哪里呢？

可以感受到生活的美啊！我有次心情不好就带着脚架和机器，一个人骑车从学校去东海（上海市南汇区）自拍；那时的我连光圈快门都还不懂……但却很开心啊。摄影就是人和光影的游戏，记录在生活中体悟到大自然的美，或是抓到一些令人感动快乐的瞬间，都能让我特别高兴。

那要想拍出好看的照片，你有没有一些自己的心得体会呢？要养成好的拍摄习惯，有没有一些你自己的心得和经验？





多拍要大于多看，一开始拍得不好也不要在意，可以学习一些简单的后期处理软件，比如PhotoShop、LightRoom。一开始入门没必要一上来就用高端机，器材不是最重要的，影像从心才是拍摄成功的关键。不过入门时尽量多用定焦镜头，这样有助于理解聚焦原理和景深的概念。

张老师继续！

摄影是门“玩光”的艺术，有时没有光要学会自己找光、补光，而不是单靠相机的设置。另外建议多用 raw 格式拍摄，可以保留更多的画面细节，体会出画质的差异。

嗯，我去拿本子记下来，您接着说！

摄影是个体力活儿，也是个细心活儿，所以要能吃苦有耐心，有时候在一个地方稍微等一等，就会有意想不到的收获。最后就是要多和摄友交流，尤其是在摄影方面有多年经验的人。如果有条件的话可以储备一些摄影器材，比如多焦段的镜头、各种滤镜、快门线等等。





要对自己的舞台负责

说了这么多拍摄经验，那么张烨佳自己在当 SG 时可是被拍摄的对象，那么她之前的这些经验是否会转化为摆 Pose 和配合镜头的技巧呢？从我在 CJ 现场观察的情况来看，她的确是一位敬业且专业的 SG，特别是在群体舞蹈中展现出来的飒爽英姿，更是让人过目难忘，那么她对于自己 SG 这个身分有着怎样的要求，又有着怎样的看法呢？

我记得你是从去年开始在 CJ 当 SG 的？

对的，当时也是机缘巧合。有学姐介绍我去，我挺感兴趣，就自己面试去了。

我看去年和今年你都在同一个展台，当时面试就是冲着该厂商去的吗？

没错，因为他们追求的是那种可爱清新的感觉，正好符合我自己的风格，所以比较对路。

面试一般是怎样的流程呢？麻不麻烦？

每个厂商都不一样的，我听说过有的展台只要你发几张照片过去，或者面试官看一眼就定人了。这家厂商相对严格些，第一年来的时候，我们进去先要说自己的经历，然后介绍下自己的特长。我的话，就是喜欢跳舞、会主持、会摄影，还曾经外拍过。接着经过层层筛选，两三轮后才确定人选。

难怪你们展台的 SG 整体素质这么高，原来面试如此严格。

当时我很紧张，不过今年就简单些了，稍稍说一两句经历，报下三围就好了。在最后定人的时候才会叫你摆 Pose，问你会不会跳舞等问题。

看来是否会跳舞是个非常重要的标准啊！这个展台年年都有群体舞蹈展示，感觉今年你跳得很出彩。

过奖了！如果我在一个专业舞蹈队里跳的话，就不会显得跳得好了。我只是觉着自己站在台上，就必须要对自己的舞台负责。

哦，那么怎么做才算是负责？

只要站在舞台上表演，那么就是一场艺术的展示。不管是萌系的舞蹈、江南风的舞蹈还是民族舞等等，类型不同，就要用不同的表现方式去尽量展现它们的美。

的确，舞蹈风格不同，演绎方式和特点肯定不一样。

在 CJ 上我们一直是跳美少女团队舞，那么肢体语言就要着重体现可爱的感觉、脸上的表情也必须要笑得开，这些都是要跳好这支舞蹈的必要因素。

嗯，阁下的表现我们都看到了，确实很到位！连续四天跳下来会很累吧？有没有出现过动作走形或心理倦怠的情况？

哈哈，每当有这些事快要发生时，我就对自己说：“你站在台上表演，要是得不到观众的欣赏，那你站在台上还有什么价值？当然就是对自己的舞台不负责啦！”就是这么一种执念让我坚持下来了。

刚才你说自己曾专门练过舞蹈，在排练时，你会不会给同伴们一些建议和帮助呢？

会啊，像我们的几个主推 SG 就会来叫我带她们多练习一下，当然这也是因为她们自己很勤奋啦！虽然是主推 SG，但一点架子也没有的。

说实话我很佩服你们，就冲着你们是穿高跟鞋在跳舞这一点，就让我很吃惊了。

哈哈，在舞台上关键还是要敬业，有这种想法就啥都不怕啦。







什么是有价值的人生?

提到 SG，可能大多数人还只是会把目光聚集到她们光鲜的外表上。但事实上，与人们对美女那些诸如“胸大无脑”之类的偏见不同，很多 SG 其实是头脑非常清醒的。特别是在一些重大问题上，她们深思熟虑且颇多真知灼见。比如我们的张烨佳同学，就是这种内外兼修的姑娘。看了下面这段问答，你或许也会像我一样，对她刮目相看的。

你感觉今年的 CJ 跟去年有什么不一样?

整个场馆里可以试玩的游戏更多了。而我们的展台在宣传上做得更多，台面更大，看得出投资量比去年多，而且工作人员的流程分配似乎也比去年更流畅明确了。

你自己呢?

我自己比起去年舞台经验更多了，也成熟很多了。特别是在面对大家的镜头时没有那么羞涩了，去年还是不太会笑。

比去年成熟很多了，具体怎么个成熟法?

SG 照片什么的不是都会在网上传播嘛? 今年我在对待网友的评论时，就比去年理性很多了——去年觉得好多人夸我心里就很开心，还以为是什么了不起的事呢，而今年就不会那么想了。这种来自网上的评论，和其他一些名利的事情，其实看得轻一些比较好。

那么现在你看重的是什么?

自己对于未来的规划走向，因为暑假后就要大三了，要想清楚以后到底是走哪条路。

嗯，那首先，明年 CJ 还会参加吗?

这个我还在考虑中，说实话挺舍不得的，但我的人生目标并不是什么大红大紫，所以明年到底去不去，还是留到那时再说吧。其实我是想做些更有意义的事情，而不是停滞不前。

怎么讲?

CJ 虽然好看，但也有不少局限性，很多别人看到的都是浮华的一面，觉得你好看就喜欢你捧你，但不会真正愿意去了解你。

具体说说。

四天的 CJ 可能会捧红一个人，但对这个人来说，得到的也许只是一些和自己未来人生相去甚远的空空名利。事实上多参加一些有意义的社会活动才更能丰富人生，比如在 PChome 的实习，就让我学到了很多摄影知识，这就是有价值的。另外暑期的社会实践，在云南支教调研等活动就能让我了解到外面的世界。

如今能这么想的姑娘可不太多，必须对你刮目相看! 这两届 CJ 下来，最大的收获是什么?



在第一次参与 CJ 时认识了 PChome 的主编，于是我才有了机会到 PChome 实习，借着这个机会学习自己喜欢的摄影，而且还和那里的很多工作人员成为好朋友，让我有了一个新的“家”。

新的“家”，这一点我已经在微博上感受到了。貌似网友都对你有一个昵称叫“家妹”，这称号是怎么得来的?

哈哈，百度不是有个度娘么? 那么 PChome 电脑之家就有个家妹，就是这么来的。虽然只是实习生，但我跟大家的感情都很深。

对于以后想要当 SG 的姑娘们，你有没有一些建议呢?

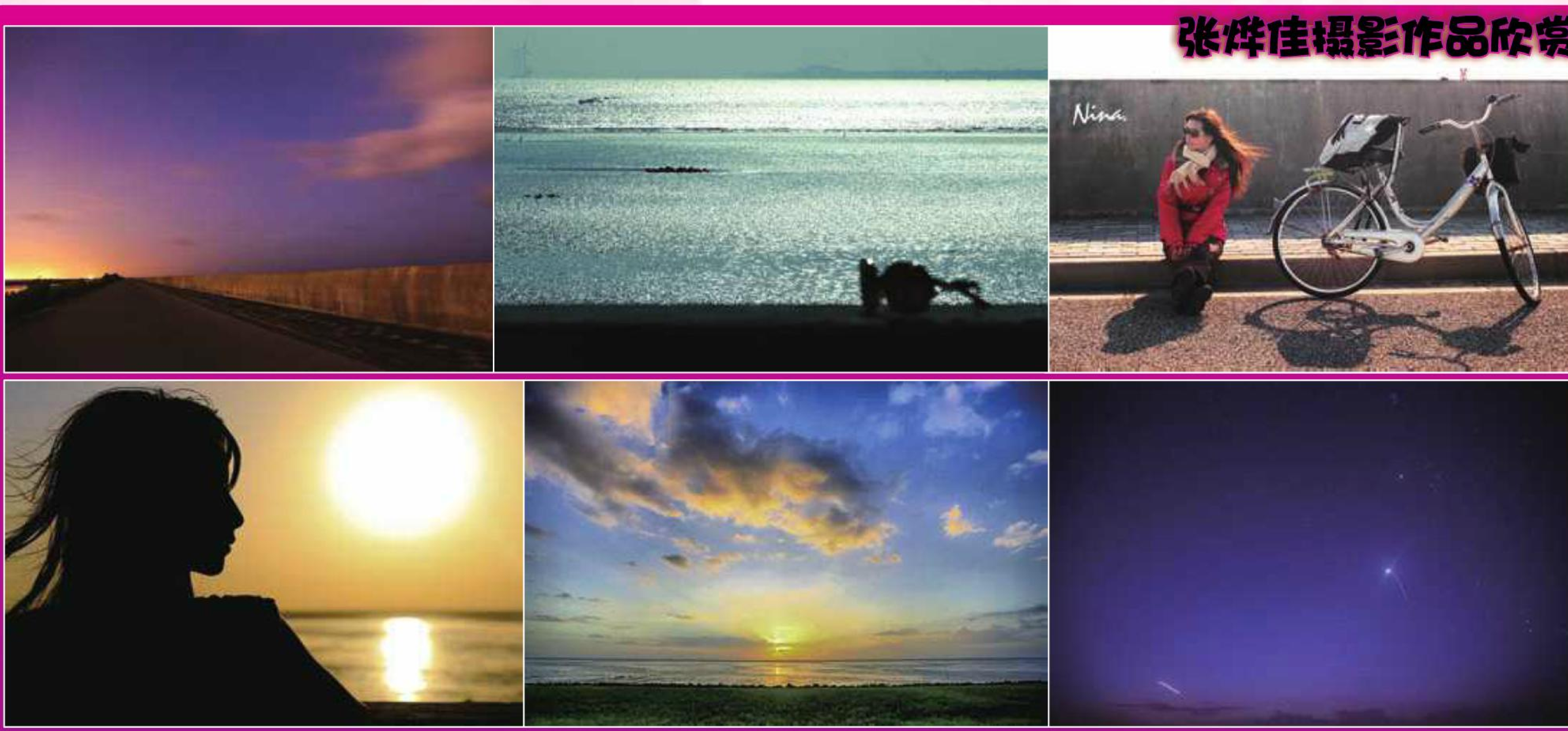
最重要的是要学会保护自己；其次不要因为别人夸赞你几句就认为自己很了不起，能够真正帮助你成长的往往不是那些夸赞你的人；而且 CJ 适当玩几次就好，除非你是认真考虑过要进入模特圈，或者是因为对某展台有深厚感情。而且就算要进模特圈，也不只有 CJ，有更多更好的 T 台等着你。

的确，CJ 只是跳板，属于职业模特的舞台要大很多。

最后，注意自己的内心塑造多于外貌修饰，才能让你获得更多人的关注。

相信这些会给准 SG 们带来不少帮助，我代表她们感谢你!

张烨佳摄影作品欣赏



读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

插画：木仙



《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
《游戏机实用技术》腾讯微博
http://t.qq.com/ucg2011

UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

★ 300期10万元大抽奖圆满结束，各位可在第114页查看中奖的详细名单，说不定里面就有你哦！由于这种机会100期才会有一次，因此读者的热情也十分高涨，很多读者随着回函表寄来一些对杂志的建议，在这里感谢各位的厚爱。而没中奖的读者也不要灰心，按照惯例年内还会进行一些抽奖活动，还请多多关注杂志的动向！

★随着10万元大抽奖的落幕，两名和编辑们一同奔赴TGS战场的幸运读者也随之决定，请各位读者期待我们接下来的报道，另外TGS归来一样会有大量的好礼相送，大家可千万不要错过！

★在本期制作过程中众编抽空一起去郊区的海边游玩，虽然这次大家吸取教训涂了防晒油才下水，但第二天因为玩得太过兴奋而导致全身肌肉酸痛的小编却不计其数。经过这一事件，回到编辑部后扬言要健身的小编数量急剧增加，所以说各位读者在平时也不要忘记锻炼身体——身体可是游戏的本钱啊。

Email 肉馒头：身为一个多年的《生化危机》粉丝，看到304期的独家《生化6》影像，忍不住就热泪盈眶。等待了这么多年，终于等到了里昂与艾达并肩作战的这一刻！当艾达说出“十年过去了，还是这么爱撒娇”之时，我突然又相信爱情了！等游戏发售后妥妥买三张！一张用来玩、一张布道、一张珍藏！

话说，我曾经也跟你有完全一样的期望，但事实证明官方不会把这对情侣要走过的路设定得那么简单，不是我打击你，看了这么多情报之后，我觉得很有可能他们的结果会比较虐心，虽然我不愿看到这样，我最爱的就是艾达和里昂这对，没有之一。这次的艾达在神情和表现上都有很大变化，简而言之就是“邪化”比较重，至于你说的并肩作战，爱撒娇什么的……好吧，我不能再说了，再说我又要伤心了……

大连市 李大鹏：为什么现在几乎所有游戏都是速度快的角色的天下呢？速度慢的角色，无论是正派还是反派，都只剩被虐的命运。唉，偏偏我就喜欢力量型的！这是我看到最近的《极度混乱》忍不住想要吐槽的内容。

其实力量型的角色在多人乱战的时候还是有自己的优势的，首先他们的体力上限比速度型的要高，因此可以比速度型的角色多承受1~2套连段；另外乱战时考验的是团体合作，围殴才是合作的精髓，等队友缠住对手后就有机会以杀伤力巨大的Killer Weapon攻击来偷袭敌人，反过来就算被敌人围殴，皮厚血多的力量型也有着比弱不禁风的速度型更高的生存率。一对一时只要防守得当，速度型其实占不了太大的优势，关键还是看玩家的操作与耐心。

油炒饭的“游”童年·续

本期继续为大家带来两封热心读者的来信，一封来自于阳光学员“圆桌骑士”的邮件，另一封则来自深圳的一位女玩家。这两封来信总体来说内容是很积极的，玩家在父母与兴趣之间寻找到了一个良好的平衡点，能够令父母接受自己的兴趣爱好，甚至让游戏也成为父母的爱好之一，这是相当难能可贵的。或许他们的成功经验能为各位与父母处在风口浪尖的读者们提供一些有用的帮助！



Email 圆桌骑士：和小编们的普遍情况不同，我是在我老爸的引领下开始接触游戏的，作为90后，第一台主机竟然是正牌FC，和老爸一起《魂斗罗》，一起《马里奥》的时光仿佛还历历在目啊。后来的PS，还是我与老爸同乐，等到了PS2、PS3、X360时代，老爸适应不了了，毕竟不是一个年代的人。可是！一直沉寂的我老妈，却开始尝试PS3游戏了，我就在这样一个极其宽松的游戏环境下成长，家长反对什么的，真没有。

小编们的经历，可以说是为以后的编辑生涯奠定了良好基础（误），有许多小编抱怨过，抵抗过教育体制，尤其是金馆长……我想说的是，社会在进步，中国的游戏人也在长大，也将成为社会的主人翁，到那时，社会对于游戏的各种曲解必然会不复存在，我的后代，不会被限制玩游戏。说到这里，我们中学举办过一次反对“电子海洛因”的签字仪式，我拒签了。

可怜天下父母心，家长们之所以反对孩子玩游戏，无非是怕孩子成绩跟不上，那么最硬气的回击就是要有一个比较良好的成绩啦（小编们貌似小时候学习都很好，实在让人眼红），另外，千万要把和家人的沟通交流放在首位，不能让家人产生你爱游戏胜过爱他们的印象，要知道，游戏只是爱好，家人却是你生命的组成部分。



深圳市 曾妮：我觉得自己一直很幸运也很幸福，因为父母基本上很少干涉我的成长，兴趣爱好也自己培养。现在想来，我家第一台家用机还是我爸买的FC呢（笑）。后来没什么机会接触家用机，偶尔玩玩PC游戏也不会被骂，反而因为动漫发生过剧烈争吵。

那时候我才初中，班主任不知道抽什么风，看我很不顺眼。我也不是狗腿的贱孩子，你不顺眼我我还不顺眼你呢，但是小孩能有什么手段跟老师抗衡？上课不听讲，课后不认真做作业，老师说的话不听，最后成绩下降。父母以为我是因为看动漫导致成绩下降，撕掉我的海报丢掉我的漫画，真的搞得跟仇人一样。后来换了个班主任，我也没必要跟自己过不去，好好上课天天向上，成绩好起来了，看动漫他们也没有脾气。PS2和PSP，都是自己上了大学之后用自己存下的零用钱买的，那时候学习压力不太大，成绩虽然不突出，但是合格总是没问题的。我觉得家长的宽容是建立在孩子成绩之上的，如果成绩好的话，兴趣爱好广泛一点没什么大不了，如果成绩不好，那还有什么时间培养其他兴趣爱好呢，这就是中国目前的教育现状，很可悲却也很现实。所以我建议那些还在跟父母抗争的孩子们，提高自己的成绩真心是第一要务，不是说得出类拔萃，至少让父母觉得有点进步，大家也不希望别人总觉得是自己最重要的爱好耽误了自己的前程吧。爱好和成绩不是冤家，努力一点是可以兼得的。

估计很多高中大学的朋友也遇到过同样的问题，长辈也就罢了，同龄人也不能理解自己为什么喜欢玩游戏，总说“这种东西有什么好玩，小孩子的玩意”。大家说出这样的话肯定都不是出于恶意，所以不要对这种话太过反感，试着带他/她/它（？）一起体验游戏的乐趣，相信最后就算他不会成为游戏迷，但是会开始尊重你的爱好，至少不会在你打BOSS的时候切断你的电源或者网络。就算再沉迷于2次元，人总要回归3次元生活的，隔阂有时候并不是本来就存在，而是自己划下的，试着多点交流会发现世界远比2次元宽广。

有些长辈可能不能跟我们一起同乐，怎么能获得他们的理解呢？我觉得这是个非常漫长的过程，一定要坚持下去。我真的很幸运，家长思想比较前卫，环境也很民主，我有权利支配自己的零用钱和业余时间。我之前也说了，因为成绩还过得去，家长也不太反对我看动漫玩游戏，但这不代表他们能理解和认可我的爱好。出于对父母的尊重，我从来不隐瞒自己买的东西的价格，他们有权利知道我把零用钱花去哪里了。“这个CD、漫画和游戏是正版的，很贵的”；“这套虽然不是正版，但是已经绝版了”；“这台PSP我可是吃了3个月方便面才存够钱买的”。父母听到这些话虽然会骂我乱花钱，但是他们也知道这些东西对我来说很重要（或者说很贵），不会把这些东西随便送给邻居家的小孩，发脾气也不舍得拿这些东西出气，毕竟是自己孩子攒了几个月零花钱才买回来的。尽管他们不阻止不支持，但是心里还是觉得我还小，过几年就不会再喜欢了。他们没想到，三分钟热度的我对ACG的喜爱竟然持续了20多年。这时他们才承认，我对ACG这玩意是真心喜爱的。喜欢本身是没有错的，一定要理直气壮，中间过程可能会有阻力，但是请一定坚持下来，让家长们知道这是很正常的，并且不是脑热的结果。

最近见了几波长辈，你们都懂是什么场合的……我妈介绍我的时候都会很自豪：“我这孩子游戏玩得特别棒，脑子聪明反应也快，家里电子产品也是她在摆弄，跟只会读书的孩子不一样。”虽然很想说自己只是一个爱好者伪玩家，但是能得母上这么一句话，我觉得20年的坚持都值了。

本期流行游戏

《新超级马里奥兄弟2》

宇宙、八重樱、洛克

就算收入再高，当水管工还是赚不了大钱的。

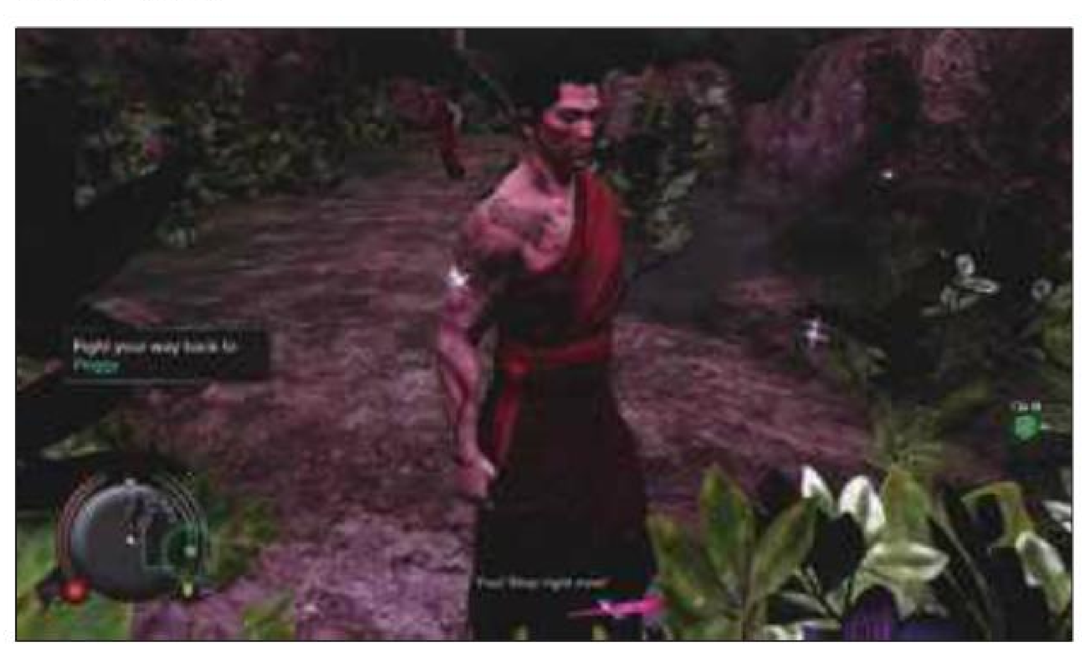
——全关卡完美了却发现距离目标只达成了十分之一，宇宙人对100万金币收集表示无能为力

《无间龙头》

华尔兹、铃、伽蓝

见过卧底没见过这么喜欢Cosplay的卧底。

——看到潜入时都要换衣服的男主角，华尔兹惊讶道



《死光》

稀饭、纱迦、伽蓝

原来游戏的名字是指包括主角在内的重要角色几乎全部死光了么？

——浑然不觉自己在剧透的稀饭无辜地问众编

《女神异闻录4 午夜竞技场》

狼来了、铃、洛克、九兵卫、胜负师

这货实在是太贱了！

——目睹KUMA的种种搞怪卖萌行为，铃恨不得冲上去对其进行一阵蹂躏！

Email Masquerade：我不是《质量效应》真饭，不过最近也受稀饭的影响看起了官方小说。刚看完，有个地方有疑问想问问稀饭老湿。第三本书说 REAPER 控制 PAUL，他控制人类的目的到底是啥啊？如果是为了大收割，直接开始不就好了么，为什么还要带着 PAUL 这个傀儡到处乱跑啊？还有就是他为什么控制 PAUL 去了学校呢？稀饭老湿研究这个小说肯定比我透彻，求解。

说来惭愧，“《质量效应》系列”背景博大精深，包含内容众多，我个人时间有限，爱好也比较多，所以虽然三本小说都仔细读了一遍，但要说研究透彻，那实在不敢当。在我个人看来，收割者的行动策略一向是相当有目的性的，但保罗・格雷森的情况比较特殊，他不是被收割者主动盯上的目标，而是幻影人故意创造出来的收割者傀儡，所以对于收割者来说，保罗是个意外的收获，他的身份很特殊，既是克鲁伯斯的特工，又是拥有进入格里斯姆学院资格的人，这让他可以接触到许多一般人类无法得知的信息，而且收割者在他身上获取信息的方式比起萨伦和后期的幻影人这些受到间接控制的有机生物要方便得多，所以收割者才会控制着他前往格里斯姆学院，想要一窥人类异能研究的秘密。而关于大收割的问题，在《质量效应 3》的结局当中，最后登场的“触媒”，



也就是那个有着男孩造型的光团曾经解释过收割者的目的，大收割循环定得如此漫长，除了是需要给新的有机种族足够的时间发展文明，同时也是一个观察的过程，收割者一直在密切地注视着有机种族的发展，判断着发动收割的时机，所以大收割并不是一个可以随意发动的行为。以上是我个人的看法，如果其他对于系列背景有深入研究的读者有不同的看法，也欢迎来信讨论哦！

编辑微生活

玩家要从娃娃抓起

304 期杂志截稿后，编辑部组织小编们去海边度假一日。度假期间的活动之一是沿着海岸线骑单车边兜风边欣赏海景，但是八重樱担心被太阳晒黑，便独自留在租车店内打 3DS 上的新作《新超级马里奥兄弟 2》。但等待着她的是比太阳暴晒更可悲的命运：这家租车店老板家有个四、五岁左右的小男孩，本来小男孩是蹲在店门口玩电动玩具车的，但很快就被八重樱手中的掌机吸引凑了过来。最开始他还只是很乖地站在一旁观看，偶尔会询问一些例如“这是什么游戏？”、“怎么玩的呀？”之类的问题，八重樱也一一耐心地予以解答。但没过多久，熊孩子的本性就逐渐暴露出来，先是拼命用手指戳上屏跳动的马里奥，被八重樱制止后又从旁死命按住十字键，令马叔直接跳进了沟壑中，后来干脆企图强行将 3DS 抢过去。噩梦至此仍未结束，小孩子的吵闹声很快便将隔壁几家店铺的小孩子吸引了过来，于是等到其他编辑返回租车店还车时，看到的就是高举着 3DS 的八重樱被三、四个小孩子猛烈围攻中的场面，一时没明白状况的纱迦还感叹道：“八老师你真有责任心，放假都不忘培养小玩家啊！”



八仙过海 各显神通

由于本期杂志上要刊登出 UCG300 期纪念活动的中奖名单，因此平日负责整理读者来信的编辑们的工作量一下子剧增。海量热心读者寄来的回函表几乎要堆成小山将小编们埋起来，“山崩”的情况也是时不时地发生。小编们的主要工作就是阅读各位读者在回函表上写下的建议与意见并加以整理，而在阅读整理的过程中，也发现有不少读者们为了能让自己的回函表更抢眼些，而使用了各种各样的合法“手段”，真可谓是八仙过海，各显神通。

快看这张回函表！一看就是妹子寄过来的，周围用荧光笔画上了可爱的小花图案呢！

切，这有什么的，我这张回函表还有妹子附送的写真照呢！

快给我看看！

一张写真照有什么了不起的，我这有一打女读者的写真照……等等，不对啊，照片上的妹子不是 AKB48 的姑娘吗？好吧，原来是读者送给鲁叔的礼物……

喂！这算是受贿吧！而且还送错了编辑部呀！

还是我这封回函表牛，读者特意将它塑封起来了！

宇宙，你为何一直在偷笑？把回函表拿来给我看看！

（随着纱迦将回函表从宇宙手中抢过来，有 5 枚一元硬币从折叠的回函表中滑落，众编大汗。）

我、我是无辜的……

前言收回，这才是贿赂……

咳咳！大家认真一点，读者们的努力值得肯定，但这些是不会影响到抽奖的公正性的，各编们也不要光顾着调侃了，快去工作！

Email zero：个人比较关注的就是 304 期的 3DS LL 的评测，其实本来这种硬件介绍本人是很头疼的，想不到用暴漫的形式来进行比较，实在太赞了，“寓教于乐”，看了不会有枯燥感，很值得肯定！

因为页数不能太少我才出此上策撑撑页数我会乱说吗！

嗯哼，制作秘闻不要随意透露，提高杂志可读性和阅读快感是我们一贯追求的目标，稀饭这次干得不错，重重有赏！

我去！还有这种好事，下次我也要在 Vita 命里画暴漫！

没听过同一招对圣斗士是没有用的吗？适可而止，不要逼读者们穿圣衣啊。

我觉得应该先听听奖励是什么。

奖励一个正 GAME，《丧尸围城》！

太棒了，我正好没玩过！

而且是成就和美版分开的韩版，赶紧陪我一起刷！

我擦擦擦擦擦擦，要看着方块字打几十个小时的游戏，这其实不是奖励是惩罚对吧？对吧！

Email 小文：在这寂寞的人生中，到头来才发现 UCG 和游戏始终陪伴在我身边。

这位少年施主，请问您多大年纪了，为何讲出“到头来”这种大彻大悟的话？

游戏是一位永远不会背叛你、离开你的好朋友，但人生中是不能只有 UCG 和游戏的呀！

这位读者需要尽快找一位妹子，将妹子培养成宅女，这样他就能摇身一变成为真・人生赢家！

Email 真面超人：光盘上的《洞穴探险》游戏展示真是太欢乐了，看着洛克、稀饭等人互相陷害对方、竭尽全力至他人于死地的模样真是可爱！以后这种视频一定要多做一些，将各位编辑们不开心的时刻秀出来让读者们开心一下可是你们的义务哦！

把自己的快乐建立在别人的痛苦之上，这种行为可是会遭报应的！比如以后买方便面里没有调味包，可乐只能喝到香草味的！

超人你在我这的好感度降了 10 点！

你们太坏了，送他一份《洞穴探险》，然后围观他和好友一同游戏不就行了！

Email 茄瓜：因为从小就是玩着任天堂掌机上的游戏长大的，我对老任一向都有很深的感情。3DS 发售时就果断入手了一台，这次 3DS LL 推出后为了更大的屏幕，我将 3DS 低价卖给了班上同学，又攒了 1 个月饭费换了一台 3DS LL。拿到手后觉得形状好像我用的电子词典啊，汗，不过也有不少好处，比如亲戚家的小孩子来我家玩时，告诉他这是很贵的电子词典，他就不敢乱碰了。

这位读者的来信为八重樱指示了一条明路，想要彻底断绝熊孩子的围追堵截，赶紧把你的 3DS 换成 3DS LL 吧！

正好八老师你的 3DS 摇杆也坏了，趁机换台新机吧！

你们的根本目的难道不是在等我买了之后任天堂降价吗？！

一刀有话说 （特别版） Vol.59

2011~2012 年的“游风艺苑”月度最佳作品评选活动受到了广大读者朋友的关注与支持，我们的赞助商“友基科技”决定继续冠名赞助这个系列活动。和此前的活动一样，本次活动将会为期一年，形式上依然采用了月度评选的方式。参评对象为每月两期杂志刊发的 12 幅稿件。而具体评选方面，除了 UCG 编辑提供评选意见外，我们的官网（ucg.cn）投票系统也将对来自读者和网友的看法加以统计，从而评出更令人信服的月度冠军。

奖品设置方面，友基科技将负责提供旗下的新款数位板产品作为月度最佳作品的奖品。此外，我们还设立了的数量不等的参与奖，未获冠军的优秀稿件作者将会得到价值 30 元左右的各类精美 ACG 周边书籍。



具体到 9 月份，奖品设置如下：

优胜奖（1 名）：Rainbow 3 数位板（全新上市，价值 799 元）
参与奖（8 名）：精美 ACG 周边书籍（价值 30 元左右）

另外，在活动接近尾声时，将会像往年一样，以每月入围但未获得月度冠军的优秀稿件为范围，进行“无冕之王”的评选，奖品同样相当丰厚。因此，未能在月度评选中夺冠的朋友，千万不要灰心。是金子总会发光的，好作品始终会脱颖而出的。OK，大家赶快把自己最得意的作品发来吧！

聚会报道

佛山首次天下聚会圆满成功



8 月 5 日，大家期待已久的佛山天下聚会终于如期举行了。此前广佛地区仅仅在 2009 年在广州有过聚会，佛山更是从来都没有过，所以这次聚会真可以说是“久旱逢甘露”了。玩家们也都热情高涨，聚会定在中午 12 点开始，而 11 点多的时候已经有朋友到场等候了，真是“有爱”！

聚会开始后，大家陆陆续续的到来了，这次的聚会活动丰富：有 PS3 的《链锯甜心》、《铁血兵团》等试玩，有《街霸 IV》、《FIFA 12》的小比赛，有各种桌游，掌机联机，对了，还有妹子哦！因为这次的聚会地点是一间名为“PMS 女仆桌游”的桌游店，所以各种属性的女仆当然少不了！古人喜欢美酒配佳人，这次聚会却是游戏配女仆，让不少男玩家大呼过瘾，双眼放光（笑）。

大概 3 点的时候，游戏比赛正式开始了，首先是《街霸 IV》的比赛，真是每一场比赛都惊心动魄，精彩绝伦！各种有趣的情况也层出不穷：有人被 perfect KO，有人在先丢一局的情况下成功逆转，还有最后同归于尽一起倒地的，或者剩下一小格血险胜的，玩的人固然紧张，看的人却也不敢放松，生怕错过了什么精彩的场面。相对来说，《FIFA 12》的比赛稍微“冷”一些，不过比赛依然激烈，最后的决赛甚至要用点球才能分出胜负。

6 点，聚会结束，还没有先行离去的朋友们合照后也都各自回家了，看到大家面上的笑容，就知道大家都玩的很高兴，当然，这里还要谢谢那些默默干活的工作人员和各位女仆！那么，就让我们相约在下一次聚会吧！

［文：阳光成员 油炒尖米］


■大家在围观《街霸 IV》的比赛。


■恭喜两位获得《街霸 IV》比赛冠军（右）和亚军（左）。


■《FIFA 12》比赛冠军（右）和亚军（左）。

读编交流 读编往来

Email 冰霜巨龙：我就是你们众多油炒饭中的其中一个，我今年14岁，估计是众多油炒饭中最小的一个哈，笑。当你们还在玩着很多大作时，我只能默默无闻的拿着表哥玩剩下的红白机，含泪把《超级马里奥》通关了无数遍。幸好有UCG的陪伴，让我不再孤独，每天都看UCG解馋。

为什么我不由得流下了同情的泪水？

能把初代《超级马里奥》打通关的玩家基本已经是达人级别了……

“高手在民间”的真实写照。

Email Dead Space：看完303期纱迦写的关于XBOX LIVE的文章后，我的脑海里浮现出一个这样的画面：“一个小伙子在清理老房子，发现一个铁箱，里面放着一台白色的主机和一张字条。上面写着：老夫当年胡涂，在LIVE里写‘F**K YOU!Mr president.’结果被封号两世纪。拜托我的子孙，在账号解封后，拿下《马克斯佩恩3》NYMH的成就，完成老夫200个全成就游戏的梦想。”想到这里我头上开始冒汗……

这个想法挺有意思，不过虽说如今X360 Slim质量过硬，但要放个两个世纪，这机子你确认还开得动吗？

我觉得用真空保存的情况下还是有机会的，但请问两个世纪后这X360还能找到合用的电源吗？

这好说，要用未来科技兼容一台落后200年的游戏机还是不难的吧。

其实，我觉得那位祖先会在九泉之下收到子孙烧来的道歉信，上面写着“亲爱的曾曾曾曾曾曾曾……总之很多个曾祖父，我们有心要帮你达成心愿，无奈如今人类已经进化得只剩两个手指，一只手指按鼠标左键，一只手指按鼠标右键，实在抓不住您那古董机的手柄，这游戏，也没法玩啊……”

Email 有我的没有：八老师，304期“读编往来”中提到你的腹黑性格时，伽蓝说你COS的是不是《Angel Beats!》中的仲村由理（ゆりっぺ）？“要死一次看看吗？！这是在这个死不了的世界里常用的一个笑话，怎么样，笑一个？”是这句台词吧？话说《Angel Beats!》宣布制作游戏很长时间了，小编们有什么消息吗？

八老师表示“要死一次看看吗”是《地狱少女》中阎魔爱每次杀人时的台词，另外她表示自己不是KEY厨因此不懂什么是《Angel Beats!》……

哈尔滨市 泡澡的鱿鱼丝：不知有多少编辑大大们看了《寂静岭2》的最新预告片？前一部《寂静岭》绝对是游戏改编电影中的巅峰之作，这部看预告片也是相当带感，相信应该会是一部不逊于前作的恐怖大片！我现在只关心两个问题，一、这部电影能不能在国内上映；二、肖恩·宾大叔会不会又一次上演便当王的传奇……

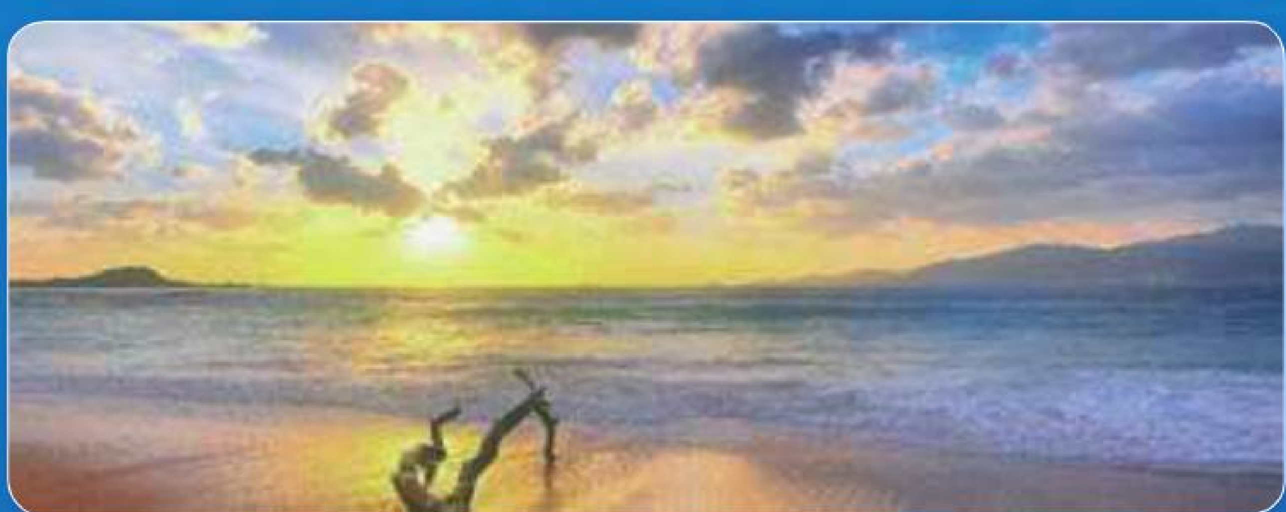
本期GAME HALO就有收录这部精彩的预告片，便当王每次领便当是惨了点，不过我比较关心的是原本游戏里女主角脸上的雀斑去哪了？我要雀斑妹啊岂可修！

还我雀斑妹！还我雀斑妹！

你们……这是多么狗血的关注点啊！

狗血吗？雀斑是希瑟区别于其他游戏女主角的标志啊。

对阳光成员的建议



自从总第301期《游戏机实用技术》上的“阳光学园招生”刊登之后，我们收到许多想要成为阳光成员的读者来信，经过近一个月的审核后编辑们发现目前有不少成员都存在或多或少的问题。下面就总结出一些经验，无论你是想成为阳光的读者，还是已经入群的成员，相信本文都会对你们起到一定帮助。

如果你想要成为阳光成员

1. 初次投稿：在近期提交的申请文章中，类似自由谈的“个人随笔”和“业界点评”占据了总稿件的70%，这也是因为大部分玩家认为自由谈观点自由，限制少，便于发挥，其实这并不是一个很好的起点。因为自由谈对游戏知识、分析能力、驾驭语言等等能力都有着很高的要求，要做到文章服人，必须具备一定的业内知识（例如能掌握近期游戏厂商的盈利状态，市场走向等基本信息），并从中立的角度写作。初次写稿的人很容易犯这样那样的错误——例如逻辑混乱、文章主题没有表达清楚，内容不点题，乱用标点符号和语句缺少主谓宾。甚至是说出日式游戏比美式好，或者美式强于日式这种偏激的说法。相信大家也明白这些错误同时也是作文的扣分点——虽说写文章不是写高考作文，但是行文规矩也要严格遵守，拿不准的话写完可以读一读，尽量不要出现病句或者逻辑问题，否则很容易导致扣分。另外切记不可在文中大量出现网络语言和颜文字等等不规范写法，从审稿人的角度来讲，看到这样的文章第一反应就是“晕”。那么对文章的评价也就可想而知了。

如果是写稿经验不多的话建议先从小攻略、特快这种实用性比较强、篇幅又不太长的文章起步。当然还有一些成就和奖杯的游戏攻略。这个写起来难度较低，基本上你能拿到就能写，而且没人和你抢，采用机会又多，杂志和主机专辑上均有机会发表。一般来说编辑交给你的这种游戏都不会太难，所以也不用担心会不会太花时间。

另一个就是游戏进行时。游戏进行时相当于一篇小型的特快专递，写起来花的时间不算多。但进行时亦应该保证技术含量，通关是起码要求。

2. 自己适合什么：在填写简历的时候，请思考一下自己究竟适合往哪个方向发展，切勿盲目选择。随意选择一块自己不擅长的领域，不仅会让专门教导你的编辑对你的能力产生怀疑，做自己不喜欢的事情还会使你对阳光成员失去兴趣。在决定前不妨仔细想想自己的爱好和擅长的类型，最后再做决定。

3. 关于抄袭：工作中抄袭是大忌中的大忌，各位的投稿邮件我们都会进行严格审核，请想要投稿的各位不要以身试法。

4. 如何成为阳光成员：具体可参照总第301期《游戏机实用技术》的“读编往来”栏目，发送一封邮件到hr@ucg.cn。

致阳光新成员

1. 低调行事：“阳光成员”本身并不代表任何荣誉或者身分，请保持应该有的低调，不要炫耀自己是“阳光成员”以免带来各种负面影响。

2. 我该做什么：一般来说，每期我们只会发布一些固定的任务给各位领取，但僧多粥少，一些任务很快便会被人领走。不过这并不意味着可供投稿的内容就只有这点，杂志的所有栏目都欢迎来稿，例如你对某主机特别有爱，并能随时关注主机的消息，那么完全可以申请主持主机相关的栏目。

3. 如何提高写作水平：成为阳光并不意外着编辑会主动指导你，如果你不投稿我们也无法得知你的具体水平，更不可能对症下药进行指导和纠错。相信各位都知道如何提高写作水平——没错，就是多写多练。只有你将稿子交给我们，我们才能针对稿件给予指导。目前有一个新加的成员就是如此，他并不计较自己写的稿件是否能刊登，自己有空就尝试一些题材练笔，久而久之他的能力确实得到了提高，之后他能接受的工作也随之增加。相反，如果你一直抱怨“没时间”、“本期的任务类型不适合我”，那么机会自然和你失之交臂。

请记住，阳光成员不是职业，也不是赚钱的工具。挑选稿件的时候不要总想着能赚多少钱，写稿一定要积极，多向编辑询问自己有什么能够帮忙的地方。不然我们无从考察你的能力，更不可能真的给你所谓“大稿子”写。请试想一下，如果你无法掌握一个人的底细，那么你会信任他，交给他一个重要的工作吗？

UCG300期纪念活动

同行十四载
感恩三百期

100,000元大抽奖中奖名单

特等奖 2名



中奖者为：

合肥市 吴昊　上海市 杨晓晟

一等奖 18名

PS3/PSP/PSV/X360/Wii/3DS
六大当红主机任选一台



中奖者为：

北京市	李黎	北京市	肖光玮	北京市	李晶
天津市	赵悦	唐山市	贺璐斌	上海市	陆佳莉
上海市	袁谈杰	宁波市	李典	哈尔滨市	赵涵
青岛市	傅宝申	西安市	黎城	天水市	王磊
昆明市	梁磊	重庆市	徐发建	南京市	陈超
广州市	刘展寰	广州市	魏峤	东莞市	叶炽明

二等奖 100名

精美实用游戏周边礼包
北通公司提供

重庆市	庞　博	昆明市	沈　南	上海市	赵志超
重庆市	兰　超	乌鲁木齐市	刘　林	上海市	沙绿洲
天津市	张临轩	拉萨市	塔　青	上海市	冯　劲
舟山市	任　博	拉萨市	段云龙	上海市	陈铭洲
温州市	黄　晨	天津市	王长昊	上海市	常升亮
台州市	何　潇	天津市	窦东海	咸阳市	林　麟
杭州市	陈恺乐	宜宾市	蒲　宇	西安市	韩雨航
杭州市	金文旸	雅安市	王　又	西安市	潘　铎
邵通市	吴洋霄	江油市	张　磊	太原市	徐佳铭
蒙自市	李星辰	成都市	周欣峰	大同市	牛　禹

大同市	尹利平	大连市	梁宜栋	长沙市	王海涛	凯里市	尹南轩	广州市	何杰铭
长治市	杨旭光	鞍山市	黄明飞	襄阳市	王　博	六盘水	市夏楠韦	佛山市	钱日通
烟台市	袁翾翰	赣州市	罗刘国桢	武汉市	陈　钊	贵阳市	宋铁林	张掖市	杨晶冰
威海市	邢建斌	盐城市	陈　偶	荆门市	郭　荆	毕节市	王新陆	嘉峪关市	张自强
青岛市	刘孝硕	太仓市	王筱伟	黑河市	唐　昊	梧州市	陆钊浩	泉州市	许斐凡
临沂市	王　帆	宿迁市	肖　演	鹤岗市	呼士渲	合山市	蓝紫源	晋江市	王英柳
济南市	崔如巍	淮安市	李其科	大庆市	马　焘	桂林市	谢春杨迪	福州市	陈　宇
西宁市	赵宥博	丹阳市	王　骏	郑州市	号　冬	贺州市	付雨豪	北京市	孙士祯
西宁市	尹　超	松原市	张美欣	许昌市	郭志航	珠海市	邓俊杰	北京市	肖　明
中卫市	马生江	吉林市	游长江	濮阳市	王　琛	中山市	魏　巍	北京市	晓　理
石嘴山市	宋永剑	长春市	谢希萍	开封市	张　淼	湛江市	梁宇浩	北京市	张海军
乌海市	李　智	株洲市	熊卓城	鹤壁市	赵文剑	阳春市	陆志鹏	淮南市	金　峰
包头市	许　鹏	岳阳市	何凌宇	石家庄市	方　鹏	韶关市	吴桓安	合肥市	张秋雨
沈阳市	曲若诚	衡阳市	金允超	邯郸市	颜子宸	江门市	康文斌	合肥市	宣宜蒙

三等奖 180名

《游戏机实用技术》300期
纪念特制T恤

蚌埠市	门　杰	厦门市	陈　臻	桂林市	李桢辉
合肥市	汪礼锋	厦门市	郑　伟	桂林市	梁　雨
合肥市	戴耀庭	兰州市	田士炜	河池市	张莉媛
合肥市	夏　伟	兰州市	周　南	贺州市	杨晓波
淮南市	高　杰	东莞市	莫茵茵	柳州市	陈明琨
淮南市	周　鹤	佛山市	利文杰	南宁市	钟　逍
北京市	周愈尧	广州市	邓梓洋	钦州市	曹锦铭
北京市	路程循	广州市	黄瑞生	安顺市	陈　抒
北京市	张　伟	广州市	梁振威	贵阳市	许弘啸
北京市	孟　阅	广州市	李嘉欣	贵阳市	刘媛玥
北京市	范　炜	广州市	彭　帆	贵阳市	勾兴河
北京市	张　楠	广州市	肖家豪	贵阳市	陈　龙
北京市	高　成	开平市	余海斌	凯里市	廖泽钰
北京市	姜　巍	深圳市	曾　青	六盘水市	周李恩泽
北京市	李　强	深圳市	曾　妮	铜仁市	裴湘黔
福安市	胡晓晴	深圳市	曹　帅	遵义市	谭小荷
晋江市	姚金钞	阳江市	林炜森	海口市	刘文蔚
龙岩市	钟　政	中山市	温美娜	三亚市	张　源
厦门市	方承恩	珠海市	朱恒斌	保定市	郑　宁
厦门市	沈俊铭	桂林市	李忠德	邯郸市	王　斌

衡水市	王　浩	长春市	张　令	包头市	马志勇	西安市	王韵杰	博乐市	金　皓
三河市	李光耀	长春市	马　楠	赤峰市	杨　琦	西安市	岳佐光	克拉玛依市	于　鑫
石家庄	市李琪	松原市	邵明星	呼和浩特市	赵　寅	西安市	王　勃	乌鲁木齐市	卢炳汶
唐山市	黄义陶	江阴市	高　俊	呼伦贝尔市	李　非	西安市	刘西刚	乌鲁木齐市	张筱收
张家口市	王　丰	姜堰市	刘一煜	通辽市	赵昊天	西安市	王　波	安宁市	郭云涛
张家口市	周海强	南京市	冯　宽	银川市	马　乐	上海市	刘　博	个旧市	孙浩容
涿州市	曹晓晨	南京市	王　伟	银川市	徐　亮	上海市	陆　骏	开远市	林瑜珩
洛阳市	刘　洋	南京市	庞　博	西宁市	甘富欣	上海市	梅一鸣	昆明市	孙　育
新乡市	石　坚	南通市	陆　鑫	西宁市	应晓宇	上海市	姜志雄	昆明市	俞晓锴
郑州市	田少晗	苏州市	丁　文	济宁市	王　璐	上海市	鲁小玉	昆明市	钟　宇
郑州市	王　勇	苏州市	朱一非	临沂市	周荐轩	上海市	潘　翔	昆明市	王　斌
大庆市	郭仁昊	太仓市	潘雨潇	平度市	楚伟国	成都市	赵万博	玉溪市	李奕良
大庆市	韩松育	无锡市	顾　晓	青岛市	王冀东	成都市	张　翔	奉化市	杨　松
哈尔滨市	王　翱	张家港市	徐晓敏	潍坊市	刘　涛	成都市	唐　嘉	富阳市	付　潇
哈尔滨市	张方舟	南昌市	张　庆	淄博市	姜和栗	广汉市	黄培轩	杭州市	虞霄飞
牡丹江市	葛永群	大连市	刘冬妮	淄博市	冯　佳	广汉市	喻　攀	杭州市	陆川伟
十堰市	任邵琦	大连市	吴　穹	大同市	李　佳	宜宾市	张自力	杭州市	齐　悦
武汉市	巴　黎	庄河市	孙　坤	晋中市	原志琛	自贡市	牟　松	湖州市	沈　坚
武汉市	吕　典	东港市	张祎君	太原市	郭　凯	天津市	张　浩	乐清市	陈　珏
武汉市	熊成波	沈阳市	朱　瑞	太原市	白　进	天津市	璐晨收	衢州市	严家俊
武汉市	金睿启	营口市	邢　成	太原市	赵　峰	天津市	梁　泉	台州市	陈　杰
长沙市	陈煜杰	包头市	丁　羽	太原市	廉晓清	天津市	赵玉婉	重庆市	张　楠
长沙市	熊语婵	包头市	田　灏	太原市	孔庆鑫	西安市	高　斌	重庆市	向思鹰
郴州市	谭　兵	包头市	徐晓明	太原市	韩　帅	拉萨市	刘正年	重庆市	吴云鹏

如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

本期大奖



1名

北通MVP球王2-无线锂电震动版

一等奖 2名



北通MVP特洛伊-无线震动版

二等奖 3名



北通原生铜HDMI高清线

7A 互动信箱礼品名单

大奖 北通MVP球王2无线六轴震动手柄

杭州	钱亮中		

一等奖 北通MVP特洛伊无线震动版手柄

大连	李大鹏	广西	陈恒宇

二等奖 北通原生铜HDMI高清线

广州	周　鑫	北京	刘　彭
四川	张　磊		

三等奖 北通原生铜USB高速数据线

安徽	吕　翔	辽宁	段晓鹏
江苏	吕　琪	福建	谢保聪
浙江	赵行波	广东	黎志涛
黑龙江	张　媛	河北	齐乃全
广东	伍展鸿	上海	陈建宏

10名 三等奖



北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）

本期问题

1. 你对本期杂志有何评价。
2. 年度游戏盛会TGS即将到来，你希望看到什么形式的独家报道？
3. 你希望在杂志上看到什么其他能够吸引你的内容？

（本期互动信箱抽奖活动截止2012年9月8日，平信快递以发件日为准）

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

厦门市 邱翔昱：首先，我想和各位机友们说，买二手的东西千万别贪小便宜，任何东西都一样！还有，尽量同城交易，即使在淘宝上也有很多风险。接下来，是我7月22日发生的血泪史……

我是一名高中生，花了一学期，历经坎坷终于攒了600元准备入手一台游戏机。那天在赶集网上看到一台刚好只要600元的3DS，还有DS TWO烧录卡、16GTF卡、一大堆配件，让人看了无比心动。我便第一时间在QQ上联系此人，一开始也蛮正常的，和普通二手交易一样，先问一些问题，然后砍了一下价，但他没有让步，最后商定如何付款。他中途提到过他曾是开游戏点卡网店的，又问我有没有网银。我说没有，但有支付宝。第二天，他说已把商品挂在淘宝上了，然后发了一条链接给我，点进去感觉有些怪怪的，我以为是自己多虑了，也没多想，就登入了账户，但支付宝用不了，说程序繁忙。于是他又说买他三张游戏点卡，一张200元抵掉，我重新开了淘宝，发现多了一笔单，没多想就付款了。之后他要了我的地址电话后就下线了。晚上我感到有点不对劲，上QQ发现他已经不在好友列表上了，用小号一加，他仍然在卖3DS，但我一挑明他就把我拉黑了。那个网店一问才知道根本就不是他的！我完完全全被欺骗了，一学期攒的600元付之东流……

刊登这封来信是想为各位玩家们提个醒，正值暑假期间，相信很多学生党都会利用这段休息期购入或出售二手游戏机和二手游戏，很多骗子也会利用这一时机向大家辛苦攒下来的零用钱伸出魔爪。大家在进行交易时一定要多留一个心眼，千万不要因为便宜就过分相信对方。与卖买家聊天时最好使用淘宝旺旺，并且交易也通过淘宝来操作，如果对方要求你先付款到他账户或是要求你先发货给他，千万不要大意，宁可放弃这笔交易避免损失。像邱同学遇到的这种让你去拍某个点卡店商品的伎俩也是骗子经常会使用到的，遇到类似情况可以先询问一下网店店主，看是否与卖家是同一个人。总而言之，骗子的伎俩无论再怎么千变万化，归总起来无非是抓住了买家急于购买的心态，以低廉实惠的价格做陷阱引诱玩家们掉坑的，只要能认清这一点，识破骗子的花招也并非难事了。

江门市 司徒黑暗：看了304期的《生化6》内部体验，我发现自己最大的疑问还没有得到解答！游戏时间线推进了10年，几乎每个玩家熟悉的角色都变老了（例如里昂、克里斯）或长大了（雪莉），唯有艾达的样子根本就没变过，脸上连皱纹都找不到，就算东方人不容易显老也没有这么夸张吧，她肯定已经不是正常人类了！九老师你怎么没有趁机问问制作人到底是怎么回事呢！

……这位读者大人，我想，这个问题如果提出来，恐怕得到的答案不会是你期盼的那一个……

这明显是为了照顾玩家视觉需要而作出的妥协嘛……一脸皱纹的艾达谁要看啊……

其实我倒是觉得这个问题还是有点道理的，艾达身上的确藏着一些秘密，不过就算我们问，Capcom那边也不可能愿意答吧。

我只想吐槽，这游戏里几乎每个主要角色都被丧尸咬过了，现在一个个活蹦乱跳的，哪有个正常人该有的样子啊……

Email 战车男鸭梨山大：《掌机王SP》那边的有不少AKB 48真饭，但UCG这边似乎没有哪位编辑喜欢这个日本偶像组合啊，还是说其实只是没表露出来？

我举报，稀饭在宿舍偷偷看《FAN 48》！

罚他陪我打十个成就正GAME，培养点正常爱好来抵消负面影响！

把他买的生写真都抢过来倒卖给撸叔！

快把QQ头像都换成他最喜欢的小岛阳菜的怪表情，对他进行精神打击！

烧死追星族！

以上对话经过了一点艺术夸张，不过为了不被同事们强力围观，我还是偷偷当个伪非好了。

苏州市 潭露：我发现最近一段时间编辑部内格斗游戏相当火热啊，《女神异闻录4 午夜竞技场》发售后小编们又要转战这个新目标了吧？估计也会诞生许多对战时的趣事，求共享！

趣事不多，励志的事迹倒是不少。比如狼来了即使是在旅游的时候也随身携带着《P4U》的攻略本。

咳咳，正所谓是知己知彼百战百胜，再说，我也只是从理论角度了解了一下而已，没有实际操作的话等于白搭啊！

多么无力的辩解！判决你开局前五秒不准出手！

又要来这招吗？

小编寄语

EDITOR'BBS

努力工作，拼命玩！



胡迪警长正在对新来的巡音小姐进行安全检查（误）

摄影：稀饭

胜负师



［铂］我多年的老战友，UCG新闻官，有着“UCG生活家”美誉的星夜同学在本期截稿前喜得贵子。正当大伙为他取得人生白金而感到高兴时，只隔了一天，便获悉ACE飞行员技高一筹，抱得双子，实在是可喜可贺啊！

［金］在编辑部格斗众的感召之下，开始和大伙一起练《P4U》，主力角色用的是有点类似《BB》中松鼠的千枝，目前水平还很挫。玩了一阵子的感受是如果用这个系统出一个JOJO的游戏应该会非常好玩，期待NBGI会与Arc system works合作。（流口水ING）

［银］看到有不少人吐槽《爱情公寓3》拼凑各种美剧和网络段子，我觉得吧，一季、两季、三季，如果以后还有第四季、第五季，那么观众只可能越来越严苛，不会因为喜欢而一直宽容。与其在播出后被指抄袭，开出千字一万的赔偿，还不如直接向广大群众征集为剧中人量身打造的剧本或段子，“一经录用，千字一万”，还怕没有原创的好剧本吗？

［铜］儿子随妈妈去学游泳，结果救生圈翻了，喝饱了水，吓得不轻。我问他怕不怕，他说怕！我说还敢不敢去了，他说敢！我勇敢我不哭我还要去喝水。此等豪情壮志我小时候怕是没有的。

本期个人签名

看了今年场面如小学生运动会般的“斗剧”顿感悲凉

八重樱



★上期小编寄语里提到买中古《TOV》的事，没想到收到一封读者来信，说我排斥廉价版游戏。其实不是这样的，我家也有一些廉价版游戏，比如“《零》系列”的前三作、初代《战国BASARA》之类，只是我个人买游戏喜欢在游戏发售后的第一时间就入手，自然是等不到廉价版的。除非是实在买不到的游戏，我才会考虑廉价版，这只是个人购买习惯的问题而已。廉价版对于经济能力有限的正版玩家们来说是个相当不错的选择，总之无论是玩游戏还是其他兴趣爱好，量力而行才是最重要的。

☆难得去海边玩一天，微博居然被盗号转发垃圾广告了orz。这是有预谋的吗？居然转发的还是一条减肥广告……我才不胖呢！！

本期个人签名

恭喜星夜成为人父！

华尔兹



※《黑暗骑士崛起》定在月底上映，并且是一刀未剪，这给了我之前的预测一个狠狠的大嘴巴，看来我和他们在剧情理解上有一定偏差。不过这一耳光我挨得痛快，各位乡亲父老老少爷们儿们，快去提前预定IMAX版吧！

※《无间龙头》实在太好玩，游戏杀到那天广东众听到里面的粤语都笑喷了。游戏给我留下印象最深的是战斗力破表的朱大妈无误。这个月就指着它活了。

※今年奥运赛场的篮球总决赛大家都希望西班牙能赢，这其实和仇富心理是一样的。不过今年西班牙男篮打得还真是不错，什么时候篮球也能发展得跟足球一样世界平起平坐呢？

本期个人签名

苦等9月的《DEXTER》（嗜血法医）……

九兵卫



【BBCP】BB新作的发布可以说是一个惊喜，想到很快就能玩上黑化的Tsubaki，心里就觉得特别开心（大误）。不过可能是由于开发进度的原因，原本预计夏天在PSN和Live上线的《GGXX AC+》延期到了年内发售，稍稍有点失落。

【希望】不知道为什么，原本相对轻松一点的暑期今年却特别忙碌，行程以及新的工作内容一个接一个。最主要的原因，我想应该和国内游戏市场的愈发活跃密不可分，越来越多的人、越来越多的厂商会陆续加入进来，越来越多的活动和计划在等着国内的玩家，量变到质变的距离就只差一步之遥了。（笑）

本期个人签名

そらからの贈り物～

狼来了



【工作＆游戏＆生活】近来除了工作忙外生活上也有不少繁琐的事，比如Woody的皮肤病和肠胃炎复发、家里水管破裂、马桶漏水等等……结果导致除了写研究以外就再难挤出时间和精神来打《P4U》，看着洛克老师每天晚上从8点练至第二天早上4点，嫉妒羡慕恨啊有没有?!? 没时间打就算了，拿机王的《P4U》死忠毛老师还整天来约战，我说你打我这种连连段都打不全的菜鸟有意思么！打又打不过，不打又被毛老师抱怨说我不陪他玩、跟我急，唉……等这期，不对，下期，不对，下下期截稿后我一定要奋起直追，争取先干掉伽蓝(握拳)。

【游戏】“《苍翼默示录》系列”的正统续作——《刻之幻影》在8月5日官方制作人的推特上公布了，隔天8月6日就在日本当地的街机室进行公测，先不说这保密工作做得有多好，之前制作人森利道被记者问及新作的信息时还说在忙别的事情完全不够人手来开发新作云云的。看到新作包括三名新角色在内的人设后略为失望，公布的新场景也让人觉得与原来的风格不符，话虽如此，游戏出来后还是要玩的，不过离家用版发售估计还有一年，先玩《P4U》吧。

本期个人签名

Woody、Lar快快好起来。

铃



这段时间的游戏生活基本是围绕《P4U》进行的，本人已入手摇杆，偶尔会抽出空来在挑战和练习模式里练练自己的角色。本作的白金难度很高，至少对于手残的我来说是如此，“挑战模式全人物的三十条挑战达成”这一项要求就直接秒杀我了，自己练习的角色拼了命才打过第二十八条，就算下了免费的三十条录像的演示，短期内也没可能打出来，甚至长期也打不出来，哭哭啊……

由于《P4U》的出现，年底的游戏入手计划要发生很大改变，除了《生化危机6》、《刺客信条Ⅲ》、《如龙1＆2高清合集》雷打不动，其他全部滞后，《DJMAX旋风 曲调》的情况比较特殊，毕竟我还没买PSV呢，这可如何是好……

前段时间趁着出太阳想要洗床单被套再晒被子，中午看着还是大太阳，到下午居然就开始下大雨，要不是我跑得够快，晚上就没有东西盖了。每次出门的时候就下雨，一到室内立刻停，再出门再下雨，这样变化多端的天气简直是令人发指。

NOW PLAYING

《女神异闻录4 午夜竞技场》、《无间龙头》

宇宙人

纠结了两个多月，终于还是没忍住把原本准备用来买初音限定版PSV的钱买了台笔记本，虽说以后就不用整天蹲在公司了，但也因此而导致本月开支过大，每天不得不脱离大队自己跑去吃最便宜的快餐了。其实来到了这个城市之后，总感觉每个月开支最大的是吃东西而不是买游戏……如果以后天天都像现在这样，每个月估计都能省出一两张游戏的钱了吧。

编辑部最近流行起了《P4U》，我也跟风开始了练这游戏。不过因为我不擅长玩格斗，而且还选了超难上手的アイギス当主机，所以目前实力在编辑部毫无疑问垫底。更大的问题是，因为上述的原因这个月根本就买不了游戏盘，搞不好当我能买的时候，在编辑部里已经找不到人打了……

帮忙给光盘视频听译的时候，听到一句“ねっぷねぷにしてやんよ！”死活搞不懂啥意思，后来上网查了下“ねぷ”是指女主角的名字，然后又想起了初音的某一首歌，顿时恍然大悟。果然日语这种东西要听懂大意不难，但要准确无误地翻译出意思又是另一回事了，顿时对字幕组的大大们深感佩服……



Now Playing

《新超级马里奥兄弟2》《女神异闻录4 午夜竞技场》

伽蓝

相比狼来了，同为格斗游戏爱好者的我貌似隐藏的比较深，除了近期编辑部大热的《苍翼》、《P4U》外，可能很多读者都不知道其实我是个“《街霸Ⅳ》系列”的老玩家，提起《街霸》圈名人，估计最广为人熟知的莫过于梅原大吾，最近抽空看了一下这位近年表现欠佳的“野兽”的自传《胜ち续ける意志力》(持续胜利的意志力)，这本自传虽然没有很华丽的文笔，但这名职业玩家在全书中对技术、心理等各方面左右胜利的要素提出了独特的见解，用本书最主旨的话来说就是：“你需要学会的不是如何赢，而是如何一直赢下去。”在这里推荐给所有格斗游戏玩家。

华尔兹和我都是那种极怕被剧透的人，在很久之前的某天，我在LIVE派对上无意中说漏嘴问了他一句：“你知道的XX复活了吗？”这样一个关于XX漫画无关紧要的问题，谁料还未看到该话的他情绪激动仰天长啸。在这期报应来了，在某天我找他谈话之时，制作《无间龙头》攻略的他似乎故意在桌面上放了一张截图，截图内容为一切的幕后黑手被戴上手铐……你狠，我会回来的！



本期个人签名

到现在为止还没有带HDMI接口的显示设备算什么水平?

稀饭



【游】某日和伽蓝还有宇宙人三个广东人一起围观华尔兹玩《无间龙头》，期间听到各种地道的广式脏话，但因为使用的方式非常美式，听起来笑果十足，逗得我们三人笑个不停，倒是让玩游戏的华尔兹各种莫名其妙。没想到之后华尔兹竟然用截图剧透的方式暴露了本作中一个巨大的伏笔，直接摧毁了我们三个“广广”的游戏乐趣，果然看多了《蝙蝠侠》的人都会变成腹黑么。

【剧】《阿尔法战士》第二季目前看到第三集，觉得新加入的主要角色Kat实在非常好玩，不过更令我满意的是本剧的拍摄投入有所加强，终于出现了更多有着新能力的阿尔法人类，几位主要角色能力也得到了加强。目前我惟一的期盼就是，本剧千万不要走《英雄》那个玩悬念的老路数，好好地讲一个超能力故事就足够了。

【书】我最近惟一看过能算得上书的东西是《FAN 48》，然后发现自己还挺喜欢小岛阳菜的，OVER。

【画】虽说秒杀这种东西在少年热血漫画里也很常见，但最近看《美食的俘虏》还是给惊到了，被描述得各种强的四头入侵人间界的凶手，统统沦为了美食四天王的新必杀技靶子……这么安排剧情没问题吗?

本期个人签名

9月打算去香港迪士尼，钱包君，明年9月便是你的忌日啊！

+NEW GAME SCHEDULE+

新作发售表

本表所收录的游戏发售时间为
2012.08.15-2013.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本
■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

踏入 8 月，软件阵容最为强大的莫过于 PS3 与 X360 两台高清主机，基本上直到 12 月为止各种类型的大作接踵而至，高清阵营玩家可要准备好银子了哦。而 PSV 近期在音乐游戏方面阵容可谓相当强大，近日已经推出的《声与形》以及《奥加旋律》都是比较有特色的游戏，值得玩家尝试，而未来更有全新进化的《初音未来》以及《DJMAX》，俨然有种音乐专用机的感觉。(笑)

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
26 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	欧版
2012 年 10 月					
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

PLAYSTATION VITA

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
23 日	特殊报道部	特殊报道部	日本一	文字冒险	日版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
30 日	初音未来 女歌手计划 f	初音ミク – Project DIVA – f	SEGA	音乐	日版
2012 年 9 月					
20 日	小小大星球	Little Big Planet	SCE	平台动作	日版
27 日	地球防卫军 3 携带版	地球防卫军 3 ポ – タブル	D3 Publisher	动作	日版
27 日	伊苏 塞尔塞塔的树海	イ – ス セルセタの树海	日本 Falcom	角色扮演	日版
27 日	纸箱战机 W	ダンボ – ル战机 W	Level–5	角色扮演	日版
27 日	信长の野望 天道 升级版	信长の野望・天道 with パワ – アップキット	Koei Tecmo	策略	日版
27 日	DJMAX 旋风 曲调	DJ MAX TECHNIKA TUNE	Cyberfront	音乐	日版
2012 年 10 月					
16 日	寂静岭 记忆之书	Silent Hill: Book of Memories	Konami	动作冒险	美版
18 日	英雄传说 零之轨迹 进化	英雄传说 零の轨迹 Evolution	角川 Game	角色扮演	日版
25 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All–Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	街头霸王对铁拳	ストリ – トファイタ – X (クロス) 铁拳	Capcom	格斗	日版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	刺客信条 Ⅲ 解放	Assassin's Creed Ⅲ：Liberation	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
2012 年 11 月					
29 日	Fate/stay night	Fate/stay night［Realta Nua］	角川 Games	文字冒险	日版
2012 年 12 月					
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选举	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年冬	灵魂献祭	动作	2012 年内	龙之皇冠	动作角色扮演
2012 年内	最终幻想Ⅹ	角色扮演	2012 年内	亡灵地带 高清合集	动作

XBOX360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
21 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
2012 年 9 月					
4 日	神鬼寓言 旅程	Fable: The Journey	Microsoft	角色扮演	美版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	真的！我真的做出了天使	マジてん ～マジで天使を作ってみた～	Idea Factory	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	纯爱舞蹈社 Sweet	ラブ☆トレ ～ Sweet ～	Boost On	文字冒险	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザ – ド 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	幻灵地狱	Phantom PHANTOM OF INFERNO	Nitro+	文字冒险	日版
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
6 日	光环 4	Halo 4	Microsoft	主视角射击	美版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	真・北斗无双	动作	2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作
2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击	2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作
2013 年 3 月 5 日	南方公园 真理神棍	角色扮演	2013 年 3 月 12 日	战争机器 审判日	动作射击
2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作			

Nintendo 3DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
30 日	恶魔召唤师 灵魂骇客	デビルサマナ – ソウルハッカ – ズ	Atlus	角色扮演	日版
30 日	闪乱神乐 爆裂 红莲之少女	闪乱カグラ Brust – 红莲の少女达 –	MMV AQL	动作	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒ – ロ – ズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	战国无双 编年史 2nd	战国无双 Chronicle 2nd	Koei Tecmo	动作	日版
13 日	新 绘心教室	新 绘心教室	Nintendo	益智	日版
17 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	哭牙 KOKUGA	哭牙 KOKUGA	Cave	射击	日版
2012 年 10 月					
11 日	勇气原点 飞翔妖精	ブレイブリ – デフォルト	Square Enix	角色扮演	日版
11 日	跨界计划	PROJECT X ZONE	NBGI	策略角色扮演	日版
31 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年秋	AKB48+Me	模拟育成	2012 年秋	跃出 动物之森	模拟育成
2012 年冬	火影忍者 SD 疾风传 力量全开	动作	2012 年冬	闪电十一人 GO2 时空之石 热风・雷鸣	角色扮演
2012 年冬	莱顿教授 VS 逆转裁判	文字冒险	2013 年春	怪物猎人 4	动作

PLAYSTATION3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
21 日	变形金刚 赛博坦的陨落	Transformers：Fall of Cybertron	Activision	动作	美版
23 日	轮回的拉格朗日	轮回のラグランジェ	NBGI	文字冒险	日版
	鸭川的日子 混合包	—鸭川デイズ— GAME&OVA Hybrid Disc			
28 日	麦登 NFL 13	Madden NFL 13	EA	体育	美版
28 日	战神 传奇	God of War Saga	SCE	动作	美版
30 日	AQUAPAZZA	アクアパッツァ	AQUAPAZZA	格斗	日版
30 日	战国 BASARA 高清合集	战国 BASARA HD コレクション	Capcom	动作	日版
30 日	神次元游戏 海王星 V	神次元ゲイム ネプテューヌ V	Compile Heart	角色扮演	日版
2012 年 9 月					
11 日	铁拳 TT2	Tekken Tag Tournament 2	NBGI	格斗	美版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
18 日	边境之地 2	Borderlands 2	2K Games	主视角射击	美版
20 日	交响诗篇 AO	エウレカセブン AO	NBGI	益智	日版
	游戏 & 动画混合包	—ユングフラウの花々たち— GAME & OVA Hybrid Disc			
20 日	大航海时代 Online 第二世纪	大航海时代 Online 2nd Age	Koei Tecmo	在线角色扮演	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
25 日	职业进化足球 2013	Pro Evolution Soccer 2013	Konami	体育	美版
25 日	愤怒的小鸟 三部曲	Angry Birds Trilogy	Activision	益智	美版
27 日	死或生 5	DEAD OR ALIVE 5	Koei Tecmo	格斗	日版
27 日	真・三国无双 6 帝国	真・三国无双 6 Empires	Koei Tecmo	动作	日版
2012 年 10 月					
2 日	NBA 2K13	NBA 2K13	2K Sports	体育	美版
3 日	索尼克大冒险 2	Sonic Adventure 2	SEGA	平台动作	美版
4 日	生化危机 6	バイオハザード 6	Capcom	动作射击	日版
9 日	幽浮 未知敌人	XCOM: Enemy Unknown	2K Games	策略	美版
9 日	跳舞吧 4	Just Dance 4	Ubisoft	体育	美版
9 日	冤罪杀机	Dishonored	Bethesda	动作冒险	美版
11 日	时间与永远	时と永远～トキトワ～	NBGI	角色扮演	日版
23 日	荣誉勋章 战士	Medal of Honor: Warfighter	EA	主视角射击	美版
25 日	PS 全明星大乱斗	PlayStation All-Stars Battle Royale	SCE	动作	美版
25 日	亡灵地带 高清合集	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	动作	日版
25 日	黑暗之魂 深渊的亚尔特留斯	ダークソウル with	Fromsoftware	动作冒险	日版
		ARTORIAS OF THE ABYSS EDITION			
30 日	刺客信条 Ⅲ	Assassin's Creed Ⅲ	Ubisoft	动作	美版
30 日	乐高 指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
30 日	极品飞车 新・最高通缉	Need for Speed Most Wanted	EA	竞速	美版
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版
2012 年 11 月					
1 日	大神 绝景版	大神 绝景版	Capcom	动作	日版
1 日	无尽传说 2	テイルズ オブ エクシリア 2	NBGI	角色扮演	日版
1 日	如龙 1&2 高清合集	龙が如く 1 & 2 HD EDITION	SEGA	动作	日版
13 日	COD 黑暗行动 Ⅱ	Call of Duty: Black Ops Ⅱ	Activision	主视角射击	美版
18 日	经典米奇 2 双重力量	Epic Mickey 2：The Power of Two	Disney Interactive	平台动作	美版
20 日	杀手 47 赦免	Hitman: Absolution	Square Enix	动作射击	美版
22 日	混沌思绪 诺亚	CHAOS；HEAD NOAH	5pb.	文字冒险	日版
22 日	混沌思绪 恋爱亲亲	CHAOS；HEAD らぶ Chu ☆ Chu！	5pb.	文字冒险	日版
2012 年 12 月					
4 日	孤岛惊魂 3	Far Cry 3	Ubisoft	主视角射击	美版

其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年 12 月	如龙 5 圆梦之人	动作	2012 年 12 月	真・北斗无双	动作
2012 年冬	纯白相册 2	文字冒险	2012 年内	第 2 次超级机器人大战 OG	策略角色扮演
2012 年内	魔女与百骑兵	动作角色扮演	2013 年 1 月 15 日	鬼泣 DMC	动作
2013 年 2 月 26 日	生化奇兵 无限	动作射击	2013 年 3 月 5 日	古墓丽影	动作
2013 年内	潜龙谍影崛起 复仇	动作			

PLAYSTATIONPortable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
23 日	化物语 携带版	化物语 ポータブル	NBGI	动作	日版
23 日	侦探歌剧 2	探侦オペラ ミルキィホームズ 2	Bushiroad	文字冒险	日版
30 日	机动战士高达 AGE	机动战士ガンダム AGE	NBGI	角色扮演	日版
30 日	冬宫异闻 天御柱	エルミナージュ异闻 アメノミハシラ	Starfish	角色扮演	日版
30 日	浪客剑心 明治剑客浪漫谭 完瞬	るろうに剑心—明治剑客浪漫谭— 完瞬	NBGI	格斗	日版
30 日	未闻花名	あの日见た花の名前を仆达はまだ知らない。	5pb.	文字冒险	日版
30 日	源狼	源狼 GENROH	オトメイト	文字冒险	日版
2012 年 9 月					
6 日	失落的英雄	ロストヒーローズ	NBGI	角色扮演	日版
13 日	加速世界 银翼的觉醒	アクセル・ワールド —银翼の觉醒—	NBGI	策略	日版
20 日	晓之护卫 三合一	晓の护卫 トリニティ	5pb.	文字冒险	日版
20 日	最终幻想Ⅲ	ファイナルファンタジーⅢ	Square Enix	角色扮演	日版
20 日	TIGER&BUNNY 实况任务	TIGER & BUNNY オンエアジャック！	NBGI	动作	日版
20 日	猎人 幻想冒险	ハンター×ハンター ワンダーアドベンチャー	NBGI	动作冒险	日版
25 日	FIFA Soccer 13		EA	体育	美版
27 日	恋爱、选举与巧克力 携带版	恋と选挙とチョコレート ポータブル	角川 Games	文字冒险	日版
27 日	SD 高达 G 世纪 超世界	SD ガンダム ジージェネレーション オーバーワールド	NBGI	策略	日版
27 日	纸箱战机 W	ダンボール战机 W	Level-5	角色扮演	日版
2012 年 10 月					
4 日	灵魂驱动者	ソールトリガー	Imageepoch	角色扮演	日版
4 日	召唤之夜 3	サモンナイト 3	NBGI	策略角色扮演	日版
18 日	恋爱随意链	ココロコネクト ヨチランダム	NBGI	文字冒险	日版
25 日	偶像大师 闪亮音乐祭	アイドルマスター シャイニーフェスタ	NBGI	音乐	日版
2012 年 11 月					
15 日	解放之刃 Exxiv	アンチェインブレイズ エクシヴ	Furyu	角色扮演	日版
29 日	圣斗士星矢 Ω 究极小宇宙	圣斗士星矢 Ω アルティメットコスモ	NBGI	格斗	日版
2012 年 12 月					
20 日	AKB1/153 恋爱总选举	AKB1/153 恋爱总选挙	NBGI	文字冒险	日版

其他期待游戏

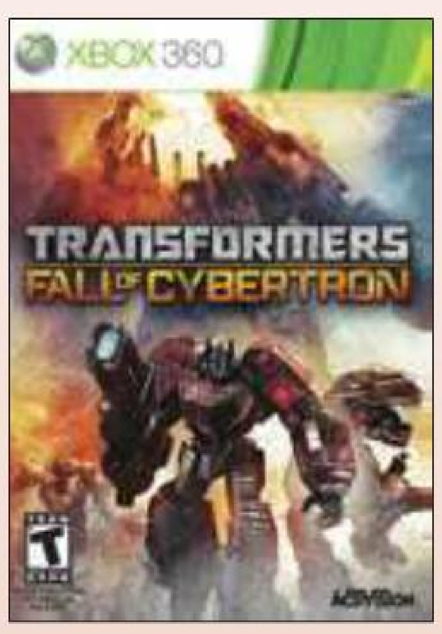
预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2012 年内	死神在背后	角色扮演	2012 年内	Fate/ 新章 CCC	角色扮演
2012 年内	噬神者 2	动作			

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2012 年 8 月					
25 日	FIFA 13	FIFA Soccer 13	EA	体育	美版
27 日	特命战队 Go Busters	特命战队ゴーバスターズ	NBGI	动作	日版
2012 年 10 月					
30 日	乐高指环王	LEGO The Lord of the Rings	Warner Bros.	动作	美版

08.21 变形金刚 赛博坦的陨落

多机种 动作 ■Activision ■对应机种为 PS3、X360 推荐度 A



《变形金刚》的改编游戏数量不少，但素质参差不齐，但自打家用机版改编游戏由 High Moon 接手以来，该系列的素质就有了保证。本作的故事以汽车人与霸天虎之间的内战为背景，在剧情上会与之前发售的《赛博坦之战》有一定关联。在这场导致赛博坦毁灭的战斗中，汽车人与霸天虎都损失惨重，只有将本作通关玩家才能了解到汽车人流亡地球的真相。不久前放出的试玩版吊足了玩家的胃口，制作方为两大阵营都准备了厚道的流程，多人模式也支持变形金刚角色自定义，即使不是系列粉丝也应该尝试一下本作。

08.30 闪乱神乐 爆裂 红莲之少女

3DS 动作 ■MMV ■无对应周边 推荐度 B



因为 3D 乳摇和可爱又带着肉感的人设而大卖的《闪乱神乐 少女们的真影》在这个月底即将迎来系列的最新续作，那就是《闪乱神乐 爆裂 红莲之少女》。本作严格来说是前作的终极加强版，不但包含前作的所有内容，还把作为敌方角色的恶忍少女五人众也变成了可用角色，增添了更多的新服装，还允许玩家在更衣室中开启裸眼 3D 功能，更为具体而直观地看到各位少女们换上新服装的可爱模样。除了新元素，前作中那些为人津津乐道的元素也依然存在，爆衣，阴阳变化一应俱全。

08.15 初音未来 女歌手计划 f

PSV 音乐 ■SEGA ■无对应周边 推荐度 A



超人气虚拟偶像歌姬初音未来的音乐游戏新作，游戏中玩家要根据歌曲的节奏以及画面出现的按键符号，按下相应的按键来演奏歌曲，作为首次登陆 PSV 的作品，本作还增加了对应触摸屏的星星符号。游戏收录了众多如《FREELY TOMORROW》等近年在网络上大热的曲目。丰富的换装要素也是本作的亮点，即时演算的舞台演出效果也得到了强化，甚至收录三人表演的曲目。另外游戏还对应 AR 功能，让初音可以“出现”在现实的场景进行表演，玩家甚至可以跟初音一起“合照”。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近有画手来信表示前一段在本栏目发表了作品，但稿费却未收到，而根据负责发放稿费的同事反映，近期也出现了几例汇款单逾期退回的事件。我们就此进行了调查，结果发现其实是因为有部分仍在上学的画手在投稿时留的是学校的联系地址，而暑假期间人不在学校，于是导致了稿费查收中出现了上述问题。这里提醒大家一下，相对邮政汇款，银行转账方便快捷而且便于查询，希望大家能在投稿时提供银行卡号。此外9月征稿也已展开，除了下面这6幅作品外，下期（9月B）的6幅作品空缺中，欢迎大家投稿！具体奖项设置请参阅第112页“一刀有话说 特别版 Vol.59”。



昆明·亡灵Chocobo

《FFXIII-2》中，闪电姐的铠甲女战士造型，用英姿飒爽来形容是再合适不过了。左图选取游戏开篇在英烈祠与巴哈姆特·混沌战斗的经典场景，借助非常规的构图，将闪电的女英雄形象表现得非常到位，作品本身也极具冲击力。

肇庆·月の命

《交响诗篇AO》的同人作品，充满动感的场面、对比强烈的配色和机体质感表现是亮点。此外，精心设计的叙事细节也为作品增色不少，使作品的临场感十足。





深圳·E·Ttsin

一幅颇有《猎天使魔女》即视感的原创作品。当然了，虽然衣着风格接近外，但左图这位清纯可人的精灵妹与热情奔放的贝姐在气质方面相去甚远，而且短刀这种暗杀型武器，的确更适合低调的妹子。



广州·邪恶隆

阳光、沙滩、碧海、蓝天，这是暑假永恒的关键词。相信即使是伟大的Saber，在炎炎夏日，也会果断化身泳装妹子，在水中畅享清凉滋润的感觉吧！

常州·伽蓝业火

“《古剑奇谭》襄铃，单纯可爱，娇俏活泼。在野外山林长大的她迈着轻盈的步伐在清泉小径中游玩。竹影随风，野花烂漫，蝴蝶纷飞。想来也是一幅美妙醉人的画面吧！”好吧，作者能画又能说，俺就不补充了。





上海·LEVEL-T

ZETMAN是少见的日式超级英雄作品中的主角，画手很好地还原了这个角色身上那种骠悍又张狂的神态，对于肌肉线条的刻画也相当传神，令整个角色看起来充满了力量感，属于深得原作神髓的佳作。

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

游戏·人 Vol.47

168页全彩大16开+DVD光盘+精美画册

游戏·人的十年 属于你我的十年

终于，《游戏·人》迎来了十岁生日，我们感谢游戏文化爱好者对于她的厚爱与支持。四十余本杂志，近千万文字凝聚的是我们对游戏艺术的信仰，也承载着很多人的青春岁月与美好回忆。十年间，对《游戏·人》贺词寄语相信大家已经看过很多，这一次我们会把全部篇幅留给更多的精彩作品，168页的特别加厚版，让各位能够一次看过瘾。十年来，《游戏·人》所有重要的撰稿人齐聚一堂，为大家奉献一篇篇好文，这或许才是对十年新起点最好的纪念。

– 卷首特稿 –
十年
几位业界领袖的十年浮沉

– 滩边旧拾 –
主机大战见证人
平台动作游戏史

– 传世之书 –
横行霸道
GTA背后的黑色内幕

– 工作室物语 –
改变世界的创意阀门
Valve的前世今生

– 游戏人物 –
黑客之神GeoHot
及其引发的全球黑客圣战

– 游人小说 –
Journey
一段游戏人的特殊旅程

– 特别企划 –
机友记
众编分享关于机友的故事

– 热点追踪 –
Bungie神秘大作“宿命”项目详情曝光
《光环》电影版搁浅之谜
X720大揭密：游戏机终极形态?

8月30日 全国上市



萌×绘 二次元视觉欣赏综合画刊 Vol.3

全彩大16开80页+DVD数据光盘+大尺寸珍藏海报



不知道上期杂志中刊登的《扩散性百万亚瑟王》初级入门攻略各位读者看的是否满足？本期将继续这款炙手可热的手游的话题，献上《扩散性百万亚瑟王》的首本官方画集高清扫描版！收录众多靓丽卡牌的牌面图案以及说明文字，绝对值得各位玩家们珍藏哦！POP老师的萌化手机娘介绍以及萌帝军事大讲堂等精彩内容仍将继续，另外还有十余位一线美少女画师创作的“新娘少女”等待着各位接她们回家哦！

8月28日 全国上市

模魂志 Vol.71

大16开160页+DVD



暑假期间除了是商品推出的高峰期之外，也是各种活动频繁的时期。在上月刚迎来了上海国际动漫博览会以及HKDP7，随后到来的则是让玩家更为关注的WF2012[夏]以及香港动漫电玩节2012，而这些展会的详尽报道将在本辑为您呈上。

虽然以Bandai为首的玩具商在暑假期间都有不少模玩延期，但相对地在本辑则加重了模型制作的相关内容。囊括了高达模型、美少女手办、民用与军事等多方面题材，喜欢模型制作的读者尽可大饱眼福！

8月22日 全国上市

3DS专辑 Vol.3

展现3DS魅力的全方位专辑 | 大16开240页+DVD光盘

随着拥有更大屏幕的3DS LL在全球发售，3DS家族迎来了全新的成员，港台版3DS也将在9月底和大量的官方中文版游戏一同蓄势待发。掌机王小组也在暑假临近结束之际为读者们献上这本精心制作的《3DS专辑》第三辑！本书收录了近5个月来3DS平台的优秀游戏作品，以攻略、指南的方式呈现。除此之外，更有精彩的特稿、专题企划和剧情小说等内容，不容错过！

–专题企划+游戏剧场–

专题企划由国内知名《火纹》专题站——“火花天龙剑”的桂木弥生撰写，与玩家一同回顾“《火纹》系列”经历的22年风雨。游戏剧场则奉上《生化危机 启示录》的剧情小说，充实的文字带你领略如欧美电视剧集般环环相扣、精彩纷呈的游戏情节。

–佳作指南+典藏攻略–

收录《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》、《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》、《马里奥网球公开赛》、《卡片召唤师》等优秀作品的上手指南，网罗《掌机王SP》上未曾刊登的精品文章。《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》、《王国之心3D 梦中坠落》、《火焰之纹章 觉醒》、《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》、《新·超级马里奥兄弟2》等大作的典藏攻略更是诚意满满，追加大量的官方实用资料和游戏的深度研究，内容更加详实权威，值得玩家珍藏！

–3DS超导购+缭乱博物馆–

新型3DS上市让广大玩家拥有了更多的选择，是购买小巧的3DS还是大气的3DS LL？不同机型的标准配置和所需配件又有哪些？“3DS超导购”栏目将为您一一解答。

“缭乱博物馆”则继续带领玩家走马观花，一同鉴赏精制的限定版3DS以及丰富的周边产品。

–掌机e时代+最强年鉴–

2012年4月~2012年8月期间，在任天堂e商店日服、美服推出的下载游戏尽皆收录于“掌机e时代”，同期在日本和北美发售的3DS游戏则归入“年鉴”栏目中。

充实的资料和图鉴式的清晰排版方便玩家随时查阅，小编们的推荐度打分也为您在购买软件时提供参考。

8月底 全国上市



精美赠品《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》特制AR卡片12张


读游戏
女神异闻录4 午夜竞技场 剧情解析
Gamehall
UCG大阪影像纪行
变形金刚 赛博坦的陨落 Demo演示/死光 丧尸末日逃亡之旅
扫雷行动 2012雷运大会 | 街头霸王25周年纪念大赛 香港区总决赛
新作影像 COD 黑暗行动II | 初音未来 女歌手计划 | 刺客信条III | 苍翼默示录 刻之幻影
孤岛危机3 | 荣誉勋章 战士 | F1 2012 | 死或生5 | 极品飞车 新·最高通缉 | 声与形
特快专递
世界树迷宫IV 传承的巨神
研究中心
新超级马里奥兄弟2/女神异闻录4 午夜竞技场